Defensores de Tóquio 3ª Edição ALPHA

GUIA DO HERÓI

Uma coletânea de supers para suas aventuras!

André Mousinho

GUIA DO HERÓI

Edição e Ilustrações

André Mousinho

Baseado no material original escrito por

Marcelo Cassaro

Créditos

Alguns personagens que aparecem nas páginas deste livro foram desenvolvidos por gente bastante criativa (ou doentia, dependendo de seu ponto de vista, rsss) a quem gostaria de dar os devidos créditos. São eles: Luiz Henrique Miranda, Renato Trimegisto, Vitor Gatti, *(segue lista daqui)* Este projeto jamais seria possível sem a colaboração de vocês; a todos, meu respeito e reconhecimento.

Este livro requer o Manual 3D&T Alpha

Manual 3D&T Alpha publicado no Brasil pela editora Jambô (Porto Alegre/RS).

editora@jamboeditora.com.br . www.jamboeditora.com.br

Agradecimentos

A todo o pessoal da Jambô e da revista Dragonslayer (Guilherme, Gustavo, Leonel, Saladino, Trevisan e Cassaro); sem vocês o mundo seria um lugar menos heróico para se viver; a todos os jogadores e mestres que contribuíram para este projeto, acreditando na simples premissa de que a união pode, sim, fazer a força; *(segue lista daqui)*

Olhe para o céu... (ou como nasceu este guia)

Se o sistema 3D&T me ensinou alguma coisa ao longo destes anos em que acompanho seu desenvolvimento, isso se chama versatilidade*. Ok, Marcelo Cassaro desenvolveu a coisa toda com base numa noite de insônia e tendo em mente o objetivo de parodiar os super-heróis japoneses que faziam sucesso na época. Mais tarde, ele mesmo reconheceu (com a ajuda do genial J.M. Trevisan, seu colega de* Trio Tormenta*) que as regras se adequavam não apenas aos Jaspions, Jirayas e equipes coloridas com robôs gigantes. Vieram módulos de luta, novas edições do sistema, enfim, você conhece a história. Eu também.*

E é justamente por ela que este Guia existe.

O sistema 3D&T é um dos que me permitiram maior liberdade para brincar *com números – isso somado ao fato de que sou PÉSSIMO para memorizar trocentas regras, facilitou a criação de tantos blocos de estatísticas. Daí surgiram trocentos personagens, e outros tantos criados com a ajuda de amigos da internet (creditados logo abaixo dos nomes de suas criações), dos fóruns e orkuts da vida. A idéia era simples: criar um suplemento on-line que facilitasse a sua vida, jogador, nas aventuras de* Mega-City *(ambientação divulgada pela editora Jambo na RPGCon 2010).*

Este livro foi escrito antes de Mega-City *ser lançado, e justo por isso, apresenta dezenas de fichas de heróis (e alguns vilões, claro) com descrições genéricas o suficiente para você incorporar sem problema um ou mais personagens em suas superaventuras. A idéia é bem simples: "Abra o livro; escolha um deles; comece a jogar!"*

Junto com as estatísticas, você leva um bônus*: uma série de kits de personagens super-heróicos que podem ser usados como regra opcional para turbinar suas aventuras. Alguns desses kits já apareceram em um netbook que publiquei na internet alguns anos atrás, com o título bem sugestivo de* "3D&Tants & Masterminds" *(uma brincadeira com o nome de um dos maiores RPGs de super-heróis do mundo, trazido ao Brasil de forma competente pela Jambo).*

A recepção que vocês deram a esse livro (quem não leu pode baixar de graça em http://www.4shared.com/document/dC33GoaN/3DTants__Masterminds.html*) foi tão boa que não pensei duas vezes: voltaria a escrever sobre supers em 3D&T.*

E com a ajuda de meus aliados da internet, tanto melhor!

Estrutura do livro

Todos os heróis (e vilões) apresentados neste livro foram divididos em capítulos agrupados conforme sua pontuação*. Então, na* primeira *parte do livro, se você deseja personagens de 7 pontos, é só abrir no capítulo referente e escolher um deles. Se deseja heróis de mais ou menos pontos, faça da mesma forma. Procuramos condensar o máximo de informações nas fichas de jogo (incluindo até mesmo as especializações dos grupos de perícias conhecidos pelos personagens). Só não colocamos em todas as fichas unicamente por falta de espaço (nada que uma consulta ao Manual 3D&T Alpha não resolva).*

A segunda *parte do livro consiste em uma série de kits e regras opcionais que você pode incorporar em seu jogo para aumentar a profundidade da experiência que é jogar 3D&T de forma super-heróica (como se o jogo ainda precisasse, eheheh...).*

Você pode tirar fotocópias de cada herói para usar em sua mesa de jogo. Cada ficha apresenta um bloco completo de estatísticas com as Características (e dano personalizado, quando aplicável), Pontos de Vida, de Magia, Vantagens, Desvantagens, um histórico resumido (que você adaptar como quiser à sua mesa de jogo) e ilustrações dos personagens, para "entrar no clima". Não há segredo.

Exceto, talvez, o que estiver oculto por sua identidade secreta, óculos, capuz, forma alternativa ou o que for.

Boa leitura. Um abraço.

André Mousinho.

7 pontos

PORRADEIRO

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	1
Habilidade	2
Resistência	2
Armadura	1
Poder de Fogo	0

Pontos de Vida	10
Pontos de Magia	10

FA = 3+1d (c.c)/2+1d (d)

FD = 3+1d

VANTAGENS

- *Aceleração* (1pt): ágil atleta, o Porradeiro ganha um bônus de +1 em sua H, apenas para perseguições, fuga e esquiva;
- *Inimigo* (1pt): Enrico D'Angeli;
- *Perícia* (2pts): Investigação;

DESVANTAGENS

- *Código de Honra dos Heróis* (-1pt);
- *Fobia* (-1pt): altura; o topo de prédios altos não é o lugar mais confortável;
- *Protegido Indefeso* (-1pt): tio Gary;

HISTÓRICO

Lazarus "Lars" Willshire aprendeu a ler com as histórias em quadrinhos de super-heróis que seu pai, um dedicado policial, comprava a cada mês. Era um prêmio pelas boas notas do filho, que cuidava desde que a esposa falecera em um acidente de trem quando Lars tinha 5 anos.

Na sexta série, Lars começou a ser vítima de bullying. Inspirado pela coragem do pai, resolveu treinar todos os dias para ganhar agilidade e reforçar os músculos. O que era uma forma de se vingar dos valentões da escola virou obstinação quando Lars percebeu que suas habilidades físicas garantiam sucesso fora da sala de aula, nas competições estudantis... e facilitava a aproximação com garotas!

Orgulhoso, o pai Joseph acompanhava cada momento, embora seu sorriso fosse eclipsado pela preocupação. Ele havia desmontado a quadrilha do mafioso Enrico D'Angeli, que prometera vingança. A ameaça contra seu filho aterrorizou Joseph Willshire, até que ele decidiu deixar o adolescente (então com 15 anos) sob a tutela do tio Gary Willshire. Dois dias depois, o carro do policial foi encontrado destruído em um ramal de uma rodovia estadual próxima. Em seu interior, um corpo carbonizado cujo exame de DNA foi divulgado como compatível com o de Joseph. O departamento de polícia com honras de herói.

A tristeza de Lars virou revolta quando D'Angeli foi solto com a ajuda de um juiz subornado. A partir daí, o rapaz resolveu agir à margem da lei (que se mostrara frágil quando há dinheiro envolvido). Ele adotou um uniforme para ocultar sua identidade e um apellido bastante sugestivo em relação ao que faz com os criminosos: o Porradeiro quer acabar com a alegria do mafioso de uma vez por todas, destruindo todas as suas operações de narcotráfico.

10 pontos

G33K

Criado por Renato Trimegisto

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	0
Habilidade	2
Resistência	0
Armadura	0
Poder de Fogo	0

Pontos de Vida	1
Pontos de Magia	1

FA = 2+1d (c.c)/2+1d (d)

FD = 2+1d

VANTAGENS

- *Genialidade* (1pt): H+2 em testes de perícia que possua e em testes de Habilidade para perícias que não possua;
- *Perícias* (6pts): Ciências, Idiomas, Máquinas;
- *Riqueza* (2pts): dinheiro não é problema; a qualquer momento pode invocar sua Riqueza gastando 1 Ponto de Magia;

DESVANTAGENS

- *Insano* (-3pts): G33K tem fobia grave de multidões;
- *Má Fama* (-1pt): quando sabem que é ele...

Especial: G33K é um humano aparentemente comum, e mesmo sendo feito com 10 pontos possui ainda três para serem gastos, considere que a cada aparição ele pode comprar qualquer equipamento ou "item mágico" na forma de objetos tecnológicos até um valor de 30PEs.

HISTÓRICO

Uma das mentes mais inteligentes da Terra, G33K viveu desde criança longe de outras pessoas e próximo de maquinas e internet, nas quais se especializou e sempre preferiu em relação a seres "orgânicos".

Hoje vive isolado em um covil tecnológico afastado e desconhecido com defesas muito acima a tecnologia padrão e rodeado de super equipamentos para seus crimes que basicamente se baseiam em internet e aparelhos digitais como roubos em bancos, coleta de informação, etc.

Por ter um local tão afastado e controle de suas informações pela internet e meios digitais nunca se conseguiu saber com certeza onde o mesmo mora.

G33K é um super vilão diferente do normal já que seus crimes dificilmente fazem vitimas fatais ou até mesmo são fisicos, aliás, a menos que ele possua um plano realmente bom, nunca tentará enfrentar supers padrões, tendo como maior aliada sua inteligência e uma fortaleza digital.

HAZEL

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	0
Habilidade	3
Resistência	2
Armadura	1
Poder de Fogo (Explosão)	1

Pontos de Vida	10
Pontos de Magia	10

FA = 3+1d (c.c)/4+1d (d)

FD = 4+1d

VANTAGENS

- *Sentido de Alerta* (1pt): veja o capítulo “Novas Vantagens”;
- *Sentido de Proximidade* (2pts): veja o capítulo “Novas Vantagens”;
- *Perícia* (2pts): Crime (que inclui Armadilhas, Arrombamento, Criptografia, Disfarce, Falsificação, Furtividade e Intimidação);
- *Teleporte* (2pts): Hazel pode se teleportar a uma distância máxima de 30m, ao custo de 1PM; para lugares que não conhece, deve fazer um teste de Habilidade;

DESVANTAGENS

- *Código de Honra do Caçador* (-1pt): nunca matar filhotes ou fêmeas grávidas, de qualquer espécie; nunca abandonar uma caça abatida; sempre escolher como oponente a criatura de aparência mais perigosa à vista;
- *Depressivo* (-1pt): devido a misteriosos eventos traumáticos em sua vida, Hazel pode perder subitamente a motivação em viver; sempre que entra em combate, o mestre joga 1d6 (um resultado 4, 5 ou 6 significa que ele terá –1 em todas as características até o final da cena);
- *Insano* (cleptomaníaco-1pt): Hazel “apropria-se” de coisas alheias, sempre que as acha “interessantes”...
- *Má Fama* (-1pt): o estigma de vigilante violento de Hazel o faz ser mal-visto pela sociedade e pelas autoridades (sem falar dos furtos eventualmente atribuídos ao anti-herói);

HISTÓRICO

Peter Irish é dono de uma condição estranha. Na adolescência ele descobriu ser capaz de se teleportar, quebrando as barreiras do espaço, saindo de um lugar e aparecendo em outro quase instantaneamente. Também descobriu ser capaz de energizar objetos e dispara-los como projéteis explosivos. Também possui a capacidade de sentir um ataque iminente e pode ver mesmo no escuro, com um sentido de proximidade semelhante a um sonar. Com todas essas capacidades, ele decidiu tirar proveito pessoal, tornando-se um célebre ladrão chamado Hazel (“castanho”, em inglês). Por um bom tempo foi perseguido (em vão) pela polícia.

A morte de seus pais pela a máfia, entretanto, mudou o destino de Hazel, transformando-o no anti-herói de uma cruzada solitária. Amargurado, ele passa as noites caçando criminosos por vingança, e unindo-se a outros heróis apenas eventualmente, quando isso lhe interessa.

VENDAVAL

Criado por Luiz Henrique Miranda

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	1/2*
Habilidade	2/3
Resistência	1/2
Armadura	0/2
Poder de Fogo	0

Pontos de Vida	5/10
Pontos de Magia	5/10

* números antes da barra são as características do personagem SEM a armadura; após a barra, COM armadura. Dentro do traje, use os PM concedidos pela veste.

FA = 5+1d (c.c)/2+1d (d)

FD = 5+1d

VANTAGENS

- *Aliado* (3pts): Armadura VENDAVAL (12pts) (veja adiante)
- *Parceiro* (1pt): Vendaval e seu irmão Profecia forma uma dupla de combate que age em sincronia perfeita;
- *Perícia* (2pts): Máquinas (que inclui (Armadilhas, Computação, Condução, Eletrônica, Engenharia, Mecânica e Pilotagem);
- *Riqueza* (2pts): dinheiro não é problema; a qualquer momento pode invocar sua Riqueza gastando 1 Ponto de Magia;

DESVANTAGENS

- *Código de Honra dos Heróis* (-1pt);
- *Código de Honra do Cavalheiro* (-1pt);

Armadura VENDAVAL (12pts): F 2, H 3, R 2, A 2, PdF 0; Reflexão (2pts), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão e Radar; 1pt).

HISTÓRICO

Matthew Patrick Stone é um reconhecido playboy que aparenta ter somente uma missão na vida: gastar a fortuna acumulada por seu dedicado pai no segmento da indústria eletrônica. Não foram raras vezes em que Clifford Stone aconselhou, orientou e em último caso mesmo brigou com seu filho de 23 anos, para que trilhasse o caminho da responsabilidade com o intuito de assumir, um dia, os negócios da família. Tudo, esforço em vão.

Ou pelo menos é o que pensa o velho empresário.

Em secreto, Matthew desempenha uma cruzada contra o crime. Portador do gene mutante que lhe confere super-velocidade, o jovem usa a faceta de playboy arrogante e despreocupado para esconder sua identidade secreta: Vendaval. Dotado de uma super-armadura reflexiva que lhe dá maior proteção e força, Vendaval vem trilhando uma carreira de destaque no combate ao crime.

Recentemente, seu irmão mais velho, Adam, sumido há anos, também apareceu manifestando poderes, e adotou o codinome Profecia. Juntos, eles combatem o crime como aliados na grande cidade.

VULTO

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	1
Habilidade	3
Resistência	2
Armadura	3
Poder de Fogo (Elétrico)	1

Pontos de Vida	10
Pontos de Magia	10

FA = 4+1d (c.c)/4+1d (d)

FD = 5+1d

VANTAGENS

- *Especializações* (1pt): Acrobacia, Mecânica, Pilotagem;
- *Perícia* (2pts): Investigação;
- *Toque de Energia* (1pt): o traje de Vulto possui contramedidas para evitar que ele tenha a máscara (ou qualquer outra parte da roupa) retirada se ficar inconsciente; esse mesmo sistema permite que ele transmita choques elétricos através de pontos de contato espalhados pela veste; pode gastar até 3PM para uma FA igual a 3+1d; a carga atinge quaisquer criaturas que estejam em distância de combate corpo a corpo, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem;

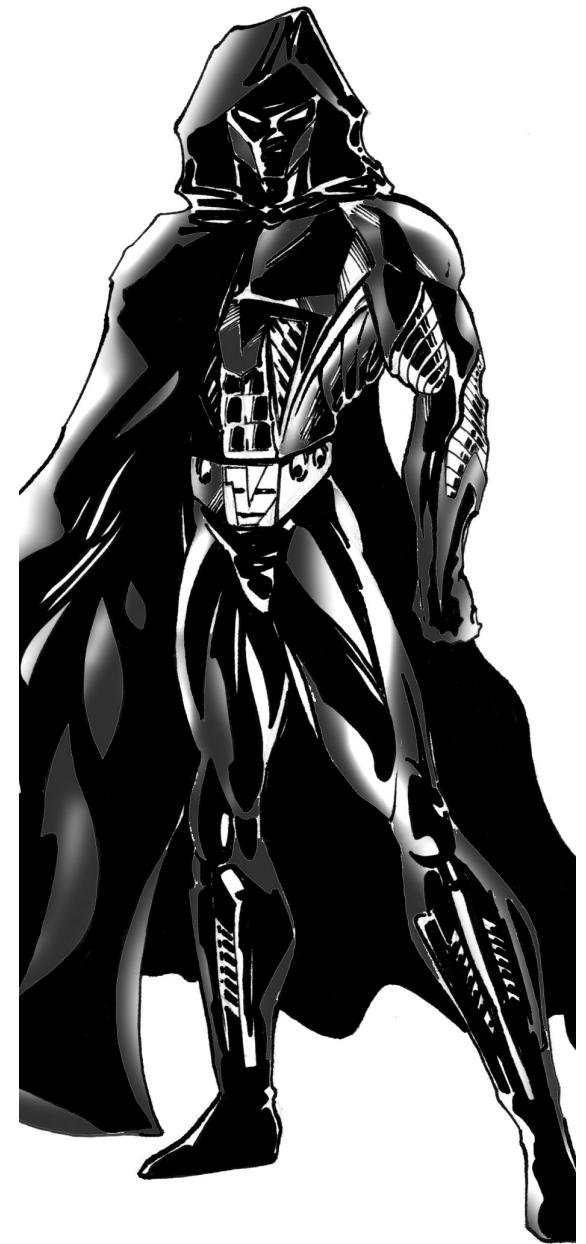
DESVANTAGENS

- *Código de Honra dos Heróis* (-1pt);
- *Má Fama* (-1pt): os métodos violentos usados por Vulto são costumeiramente mal vistos pela polícia, que também caça o vigilante;
- *Paranóico* (-1pt): cercado de mistérios, Vulto não confia em ninguém, e sempre ficará com um "pé atrás" quando isso for necessário;
- *Protegido "Indefeso"* (Porradeiro, -1pt): que estranho elo é esse que faz com que Vulto se preocupe tanto com o jovem herói chamado Porradeiro?

HISTÓRICO

O vigilante chamado Vulto é uma incógnita. Ele começou a atuar há pouco tempo mas, logo em suas primeiras missões, demonstrou extrema capacidade combativa, como já tivesse antes exercido alguma ocupação que exigisse treinamento militar ou policial... .

Praticamente nada é sabido de sua origem, exceto que ele costuma ser visto em locais por onde também passou o jovem herói Porradeiro (que já escapou da morte certa pela intervenção milagrosa do Vulto algumas dezenas de vzses).

A verdade. Vulto não é ninguém menos que Joseph Willshire, pai de Lars Willshire (o Porradeiro), dado como morto anos atrás. A farsa foi para acalmar os ânimos da família mafiosa D'Angeli e dar-lhe tempo para formular estratégias adequadas de combate ao crime (já que a própria "justiça" se encarregou de soltar o criminoso). Joseph teve a ajuda de Jéssica Weaving, diretora de investigação da polícia forense, que atestou oficialmente a "morte" de Joseph usando amostras do DNA do ex-policial e o cadáver de um indigente. Apenas ela conhece a verdade sobre o Vulto. Joseph revelará a verdade ao filho no momento certo – quando os D'Angeli não representarem mais uma ameaça.

12 pontos

AGENTE 42

Criado por Renato Trimegisto

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	2
Habilidade	2
Resistência	2
Armadura	1
Poder de Fogo (Fogo/laser)	1

Pontos de Vida	20
Pontos de Magia	10

FA = 4+1d (c.c)/3+1d (d)

FD = 3+1d

VANTAGENS

- *Ataque Especial* (PdF, 1pt): gastando 1PM, o Agente 42 aumenta em +2 o PdF para sua Força de Ataque;
- *Inimigo* (1pt): alienígenas (seres não-nativos de nosso plano de existência);
- *Patrono* (1pt): a “Agência”;
- *Perícia* (2pts): Investigação (que inclui Armadilhas, Arrombamento, Criptografia, Disfarce, Falsificação, Furtividade, Interrogatório, Intimidação e Rastreio);
- *Pontos de Vida Extra* (1pt): o Agente 42 possui PVs em quantidade equivalente a R 4;

DESVANTAGENS

- *Devoção* (-1pt): servir aos propósitos da Agência;
- *Insano* (paranóico, -1pt): o Agente está sempre desconfiado do mundo que o cerca (onde ele sabe que ameaças podem chegar a todo momento);
- *Má Fama* (-1pt): pela natureza de sua ocupação e por sua natural falta de carisma, o Agente 42 não se dá bem com as outras pessoas, isso é visível (e ele também não faz questão de esconder);

HISTÓRICO

Nada se sabe sobre o passado e a vida deste Agente, só seu codinome: "Agente 42".

Ele costuma realizar em missões de reconhecimento e ofensiva contra criaturas alienigenas de grande poder; o Agente é especializado em atacar (e interrogar, quando necessário) esse tipo de criatura.

Trabalha para a "Agencia", um grupo voltado à contenção de forças extraterrestres na Terra. A Agência é um órgão totalmente secreto e disponibiliza os mais diversos equipamentos para seus integrantes.

B.L.I.N.D.A.R

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	0/2*
Habilidade	5
Resistência	2/3
Armadura	0/3
Poder de Fogo (Fogo/laser)	0/2

Pontos de Vida	10/15
Pontos de Magia	10/15

* números antes da barra são as características do personagem SEM a armadura; após a barra, COM armadura. Dentro do traje, use os PM concedidos pela veste.

FA = 7+1d (c.c)/7+1d (d)

FD = 8+1d

VANTAGENS

- *Aliado* (4pts): Armadura BLINDAR, 12pts (veja adiante);
- *Perícias* (4pts): Medicina (que inclui Cirurgia, Diagnose, Primeiros Socorros, Psiquiatria e Veterinária), Máquinas (Armadilhas, Computação, Condução, Eletrônica, Engenharia, Mecânica e Pilotagem);
- *Riqueza* (2pts): dinheiro não é problema; a qualquer momento pode invocar sua Riqueza gastando 1 Ponto de Magia;

DESVANTAGENS

- *Código de Honra dos Heróis* (-1pt);
- *Código de Honra da Redenção* (-1pt);
- *Protegidas Indefesas* (-3pts): esposa e duas filhas;

Armadura BLINDAR (12pts): F 2, R 3, A 3, PdF 2; Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão e Radar; 1pt), Vôo (2pts); Bateria (a armadura opera por 6 horas antes de recarregar com eletricidade; -1pt).

HISTÓRICO

O cirurgião David Delann foi seqüestrado por uma organização criminosa para salvar a vida do líder do contrabando de armas, ferido mortalmente numa perseguição policial. Ele obedeceu para evitar represálias contra sua esposa e filhas (gêmeas de 7 anos de idade).

Na base criminosa, David constatou a enorme quantidade de armamento de ponta. Entre esse arsenal, uma armadura-protótipo roubada de um campo de testes.

Apesar do sucesso da cirurgia, os contrabandistas executariam o doutor, não fosse a intervenção das autoridades. No tiroteio explosivo, David vestiu a armadura e usou seu poder de fogo para abrir caminho numa rota de fuga. A maior parte da quadrilha foi presa, mas o líder fugiu. E jurou vingança contra o médico que roubou sua arma mais preciosa.

Hoje David permanece com a armadura, buscando melhorias em seu desempenho. É um segredo compartilhado apenas com sua família. Ele usa a força do traje BLINDAR (Blindagem Individual de Destruição e Ataque Rápido) para proteger quem precisa – mas principalmente, sua esposa e filhas.

CABRÓN ATÔMICO

Criado por Vitor Gatti

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	3
Habilidade	3
Resistência	3
Armadura	2
Poder de Fogo (Esmagamento)	1

Pontos de Vida	15
Pontos de Magia	15

FA = 6+1d (c.c)/4+1d (d)

FD = 5+1d

VANTAGENS

- *Ataque Múltiplo* (F, 1pt): Cabrón Atômico pode atacar corpo a corpo mais vezes por rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) gasta 1PM; ele pode fazer no máximo três ataques por rodada. A Força de Ataque de seus golpes conta separadamente para vencer a Força de Defesa dos inimigos;

DESVANTAGENS

- *Insano* (Fantasia, -1pt): Cabrón Atômico jura que é um... herói...

HISTÓRICO

Mark Lashley, 23 anos. Magro e esguio, cabelos ruivos e bagunçados. Jovem de classe média baixa que morava no subúrbio e era orfão de pai (morto por uma overdose de cachorro quente, chegando a pesar 167Kg, quando Mark tinha 14 anos).

Seis anos depois, Mark teve sua primeira experiência alucinógena com chá de cogumelos, o que resultou em um fato curioso: ele passou 32 horas seguidas assistindo luta livre mexicana. Depois disso Mark nunca mais foi o mesmo.

Em sua mente estragada por cogumelos ele começou a pensar que era um mexicano radioativo filho de *westlers*. Seu novo nome era Cabrón Atômico! E sua vida seria devotada a justiça!

Com seus super poderes (que ele acha que tem), Mark decidiu caçar criminosos e malfeitores. Ou melhor, caçar quem ele *acha* que é um criminoso ou malfeitor.

Mark pode realizar ataques corpo a corpo e à distância com armas "batizadas" por ele: o *Bastão Devastador* (na verdade, um velho taco de beisebol) e o *Bodoque da Punição* (um estilingue de quando ele era pivete...).

OCULTO

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	1
Habilidade	4
Resistência	2
Armadura	2
Poder de Fogo (Corte)	2

Pontos de Vida	20
Pontos de Magia	10

FA = 5+1d (c.c)/6+1d (d)

FD = 6+1d

VANTAGENS

- *Ataque Especial* (F, 1pt): devido ao seu treinamento marcial, Oculto consegue tirar maior proveito de seus golpes em combate corpo a corpo;
- *Ataque Especial* (Teleguiado/corte, 2pts): seu treinamento também faz com ele seja hábil no lançamento de lâminas-bumerangues cortantes;
- *Especializações* (1pt): Furtividade, Rastreio, Redação;
- *Pontos de Vida Extras* (1pt): Oculto possui PVs como se tivesse R 4;

DESVANTAGENS

- *Código de Honra dos Heróis* (-1pt);
- *Depressivo* (-1pt); a natureza da personalidade de Oculto o torna muito instável emocionalmente;
- *Obsessivo* (-1pt): Oculto é uma alma devotada a erradicar o crime;
- *Má Fama* (-1pt): os métodos violentos usados por Oculto são costumeiramente mal vistos pela polícia, que também caça o vigilante;

HISTÓRICO

Rod Docksnow sempre sonhou em se tornar um escritor "pulp" bem-sucedido. Suas histórias eram influenciadas por um grande herói da infância de seu pai: o Noturno.

As histórias de seu pai diziam que o Noturno evocava poderes das trevas para caçar criminosos. Alguns acreditavam que ele era um demônio sobrenatural. Mas Docksnow descobriu a verdade quando aceitou ser patrocinado pelo Sr. Caudfield, um rico ancião de 90 anos que elogiava os escritos do jovem. Em uma noite de visita, Rod descobriu a *Tumba*, o esconderijo secreto de Noturno sob a mansão Caufield. Descobriu ainda que o próprio ancião fora o herói de tempos passados! Caufield confiou seu antigo segredo ao jovem. Uma semana depois, Caufield morreu de causas naturais, deixando a mansão (e a Tumba secreta) em testamento para Docksnow.

Rod decidiu prosseguir o legado do Noturno, tornando-se um símbolo de temor para os criminosos – um vigilante *oculto* nas sombras. Sua personalidade depressiva aliada a um rígido código moral o faz questionar por vezes a importância da missão auto-imposta. Ele não sabe porque se arrisca tanto – talvez para provar ao seu falecido mecenas que é digno de levar seu legado adiante.

TOHILL

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	4
Habilidade	2
Resistência	2
Armadura	2
Poder de Fogo	0

Pontos de Vida	20
Pontos de Magia	10

FA = 6+1d (c.c)/2+1d (d)

FD = 4+1d

VANTAGENS

- *Ataque Especial* (Penetrante, F, 2pts): quando deseja, Tohill pode energizar seus punhos e aumentar a eficiência de seus golpes contra armaduras elevadas;
- *Vôo* (2pts);
- *Pontos de Vida Extras* (1pt): Tohill possui PVs como se tivesse R 4;

DESVANTAGENS

- *Código de Honra do Combate* (-1pt);
- *Código de Honra da Redenção* (-1pt);
- *Inculto* (-1pt): Tohill é nativo de outra cultura;

HISTÓRICO

Tohill ("TÓ-rriu") é o nome do deus maia do fogo e sacrifício. A princípio uma divindade punitiva, vê no sacrifício (muitas vezes uma metáfora para os desafios cotidianos) a chave da evolução da Humanidade.

O professor de mitologia Maurice Messiah descobriu isso na pele, ao encontrar os lendários braceletes de Alknahr, uma relíquia que concentra o poder do deus maia e transforma o professor em seu avatar na Terra.

Em sua "forma terrena", Tohil tem 2,05m, pesa quase 200kg de puro músculo e tem pele negra. Seus cabelos formam tranças rastafaris, e seu rosto é totalmente coberto por uma enigmática máscara. Tohil fala como se viesse de outra época (refere-se a caças e helicópteros como "carruagens aladas", por exemplo). Desconhece o conceito de coisas como a Internet ("que tipo de magia é essa?").

Desperto neste novo mundo, Tohil já descobriu que homens de coração negro (criminosos) formam uma parcela corrupta da sociedade. O deus do fogo e sacrifício levará a punição a esses culpados... .

15 pontos

COMBO

Criado por Renato Trimegisto

CARACTERÍSTICAS

Força (Esmagamento)	2
Habilidade	4
Resistência	3
Armadura	2
Poder de Fogo	0

Pontos de Vida	25
Pontos de Magia	25

FA = 6+1d (c.c)/4+1d (d)

FD = 6+1d

VANTAGENS

- *Ataque Múltiplo* (1pt): Combo pode realizar mais ataques por rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) gasta 1PM. Combo pode executar no máximo quatro ataques numa rodada (quantidade limitada pela Habilidade);
- *Pontos de Magia Extras* (1pt): Combo tem PMs como se tivesse R 5;
- *Pontos de Vida Extras* (1pt): Combo tem PVs como se tivesse R 5;
- *Separação* (2pts): Combo pode criar cópias suas para atuar em combate. Essas cópias compartilham características, vantagens e desvantagens; criar uma cópia custa 4PM; cada cópia tem –1 (não cumulativo) em suas características (afetando também seus PVs e PMs); Combo pode criar, no máximo três cópias (quantidade limitada pela Resistência);

DESVANTAGENS

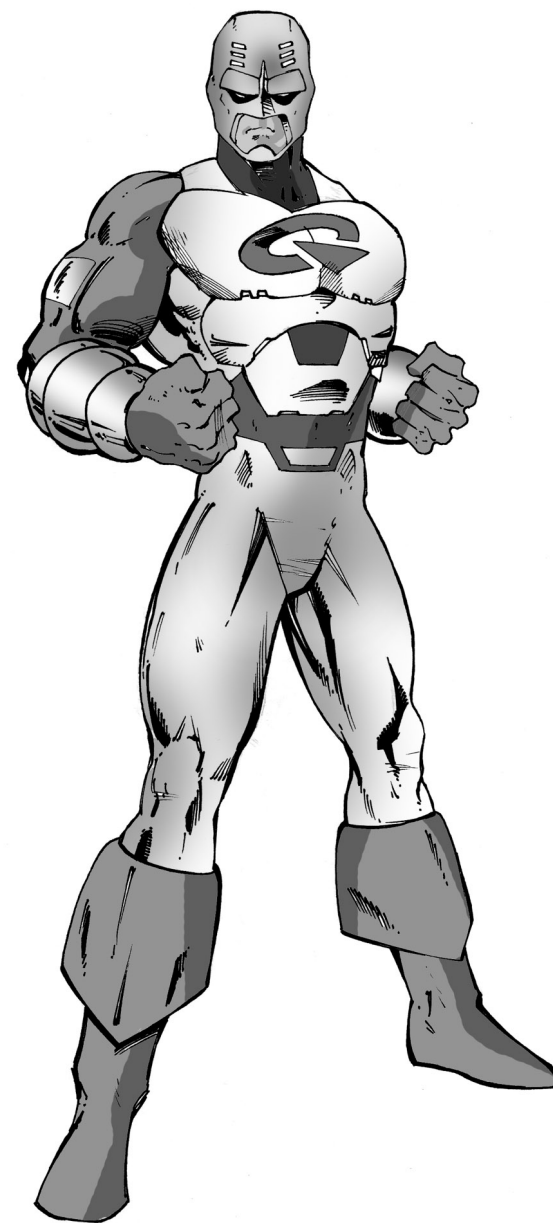
- *Código de Honra dos Heróis* (-1pt);
- *Código de Honra da Redenção* (-1pt);

HISTÓRICO

Ao contrário da maioria, Combo já nasceu com seus poderes; a primeira vez que os usou, ainda estava na barriga de sua mãe (que acreditava que teria gêmeos).

Cresceu sem saber a origem de seus poderes e se divertindo com eles enquanto aprendia a controlá-los. Desde adolescente treina para ser um heroi e acredita que este dom foi feito para que possa ajudar todos que precisem em todos os lugares.

É geralmente bem humorado e despreocupado, porém sabe lutar quando precisa. Aliás, quando irritado ele sem duvida mostra o porquê de seu titulo "Combo" com a combinação de suas copias e de seus golpes rápidos e precisos.

Combo tem a aparência de um jovem de cerca de 20 anos, com corpo bastante atlético e cabelos castanhos arrepiados.

REGRAS

O mestre define os limites da campanha, indicando se uma determinada vantagem única está ou não disponível para os jogadores. Se as aventuras levarem em consideração o mundo contemporâneo, vantagens únicas ligadas à fantasia medieval (como Anão, Gnomo, Meio-Orc...) poderão ser vetadas.

As vantagens diretamente compatíveis com a temática dos supers estilo "comics" são: *Humanos*, *Humanóides* (Alien, Anfíbio), *Youkai* (Anjo, Demônio, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial) e *Construtos* (Andróide, Ciborgue, Mecha, Nanomorfo), sendo que a maioria dos heróis são Humanos (50%) e Aliens (30%). Esta lista não é definitiva sob nenhuma hipótese, e pode ser alterada pelo mestre em acordo com os jogadores, conforme o perfil de suas aventuras.

A menos que o mestre decida o contrário, as desvantagens "Poder Vergonhoso", "Poder Vingativo" e "Restrição de Poder" (Manual 3D&T Alpha, p. 45 e 46) são as menos recomendadas. Exceto quando especificado o contrário, todos os poderes especiais dos kits são ativados com uma Ação (em 3D&T Alpha, cada personagem tem direito a uma Ação e um Movimento).

Combinações

O mestre deve ficar atento para algumas combinações não muito usuais. Um Demônio-Parágono seria permitido em sua mesa? E um Licantropo de metal líquido?

Observe que algumas combinações (certamente) poderão desequilibrar a partida. O mestre tem o direito de vetar ou até diminuir o poder do personagem ("sei que você é capaz disso, mas nesta aventura a situação será diferente...") retirando esta ou aquela característica, de qualquer Vantagem Única.

Ou apenas deixe tudo como está e veja o circo pegar fogo!!!

A Pontuação

Dependendo do nível escolhido, o herói recebe uma determinada quantidade de pontos de personagem para gastar com suas características, vantagens, perícias e poderes.

Amador (10 pontos)

Personagens que estão descobrindo seus poderes agora, novatos no combate meta-humano. Pode ter até 3 desvantagens de –1 a –2 cada, ou duas de qualquer valor.

Recruta (12 pontos)

Os personagens são um pouco mais poderosos – de fato, podem até ser escalados (em caso de urgência) por supergrupos experientes. Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

Aventureiro (15 pontos)

O super já age há algum tempo, e tem pleno conhecimento da real extensão de seus poderes. Conhecido de grande parte da população. Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

Veterano (20 pontos)

Toda a cidade conhece o super. Pode ter até três desvantagens de qualquer valor.

Super-Grupo (30 pontos)

Heróis deste nível estão entre os mais respeitados e lendários do mundo.

Novos Limites

3D&T parte da premissa que nenhum personagem recém-construído pode ter qualquer característica acima de 5. Neste livro, entretanto, estamos lidando com seres cujos poderes extrapolam qualquer escala lógica conhecida (mesmo para heróis acostumados a super-aventuras).

Você pode, com permissão do mestre, ter valores acima de 5 em suas características, mas para isso, precisará gastar mais pontos de personagem.

- **Característica 6 a 10:** cada ponto custa 2 pontos de personagem. Então, para ter H6, você gastará 7 pontos. H7, 9 pontos e assim por diante;
- **Característica 11 a 15:** cada ponto custa 3 pontos de personagem. Então, para ter F12, você gastaria 21 pontos.

O mestre segue essa progressão para limites de características acima de 15.

ATENÇÃO: estes custos valem para a compra de super-características **no momento da criação do personagem.** Depois disso, ele só conseguirá evoluir acumulando Pontos de Experiência (cada 10 PEs valem um ponto de personagem). Outras informações sobre

custos de características super-heróicas na página 125 do Manual 3D&T Alpha.

PVs e PM

Todos os personagens vistos neste livro são construídos com Pontos de Vida e de Magia iguais à Resistência x 5, Logo, com R4 um personagem terá 20PVs e 20PM. Ele pode aumentar esses limites separadamente, com as vantagens "Pontos de Magia Extras" (Manual 3D&T Alpha, p.36) ou "Pontos de Vida Extras" (Manual 3D&T Alpha, p.37).

Fontes de Poder

Se você for o mestre, recomende aos seus jogadores que escrevam sobre a fonte de poder dos personagens que eles irão interpretar. Isso ajuda a visualizar melhor o herói, e o torna mais rico, detalhado, com um histórico mais refinado.

Algumas fontes de poder são descritas a seguir. Qualquer uma delas pode ser adotada sem custo extra em pontos de personagem.

Dispositivo Miraculoso. O personagem achou um anel, roupa, talismã, braceletes ou qualquer outra coisa que lhe confere poderes. Este dispositivo pode ter sido um presente (ou uma maldição) concedido ao personagem por forças além de sua compreensão, ou fruto de tecnologia (como um ciber-traje).

Metabolismo. O personagem tem como fonte direta de seus poderes o sol, cuja energia é processada em nível molecular, o que lhe confere as super-habilidades. Alguns Alienígenas podem ter seus poderes baseados nesse metabolismo. Ver-se privado da luz do sol não inibe seus poderes (pois suas células funcionam como "baterias" que armazenam a energia para longos períodos), mas o mestre pode atribuir que condições específicas (como o combate mais extenuante de sua vida) poderiam exaurir toda essa energia (foi assim que o Superman tombou diante de Apocalipse, nos quadrinhos).

Mutação Genética. Os poderes do personagem se manifestaram a partir da puberdade ou adolescência, por conta de fatores genéticos. Dependendo da campanha, mutantes (como são chamados) podem não ser vistos com bons olhos pela sociedade humana normal. Alguns mutantes têm sinais claros (uma pele de cor diferente, orelhas pontudas, cauda). A critério do mestre, use a desvantagem Má Fama ou Monstruoso (Manual 3D&T Alpha, p. 44 e 45), o que melhor convier para sua campanha.

Dádiva Divina. Talvez o personagem tenha sido adotado por alguma (às vezes mais de uma) divindade, que conferiu as super-habilidades. Suas capacidades fora do comum foram uma dádiva concedida por forças superiores, por motivos que apenas elas sabem. Ser um eleito dos deuses tem seu preço... .

Sua história

Pense nisso: todas estas informações apresentadas a você são justamente para lhe ajudar a criar um personagem interessante. Valorize isso acrescentando uma boa história ao seu herói. Uma aventura de supers (ocidentais ou nipônicos) nem sempre é baseada tão somente em pancadaria – até mesmo as séries japonesas, tão criticadas por alguns, podem dar bons exemplos de desafios que ultrapassam o mero "monstro da semana": em "Comando Estelar Flashman", por exemplo, os heróis descobriram que, aos poucos, sua permanência no planeta Terra os envenenava.

Quem assistiu ao dramático último episódio sabe que eles praticamente lutaram contra o tempo, a fim de escapar do planeta onde haviam nascido um dia – caso contrário, seria morte certa. Para piorar a situação, apenas um dos cinco integrantes (Sarah) descobriu quem eram seus verdadeiros pais (um dos "propósitos" da vinda a Terra).

Em suma, seu personagem é mais que um apanhado de números. Valorize isso.

NOVOS KITS

Os kits abaixo podem ser escolhidos desde que com autorização prévia do mestre do jogo.

Cada kit acompanha uma lista de pré-requisitos. Você pode adotar qualquer um de graça, assumindo as características por ele concedidas, desde que possa satisfazer esses pré-requisitos. Eles são especialmente indicados se você deseja uma "identidade civil" capaz de atuar efetivamente no campo de batalha, ou se você procura apenas opções de kits aventureiros atuais.

Adquirindo um kit

Se você se interessar por qualquer kit deste livro (super-heróico ou não), basta seleciona-lo gratuitamente, desde que seu personagem preencha os pré-requisitos. Isso lhe dá o direito de escolher uma (apenas uma) habilidade especial dentre as que aparecem listadas no kit.

Para adquirir as outras habilidades especiais do mesmo kit, você gasta 1 ponto de personagem, cumulativo. Então, se o kit que você escolheu fornece três habilidades especiais, você gastará 3 pontos de personagem (recebendo de graça a primeira habilidade quando selecionar o kit, gastando 1 ponto de personagem para comprar a segunda habilidade especial, e mais 2 pontos para adquirir a terceira habilidade).

Compatibilidade

Por uma questão de fidelidade ao Manual 3D&T Alpha, todos os personagens apresentados na primeira parte deste livro foram construídos usando somente as regras oficiais. Nenhum herói ou vilão apresenta qualquer um dos kits vistos a seguir.

Isso fornece maior liberdade a mestres e jogadores que desejem usar ou não estes kits opcionais (já que, normalmente, kits só estão disponíveis para personagens de poucos pontos, iniciantes).

Mas isso não precisa ser a regra geral na *sua* mesa.

Caso seu objetivo seja apenas "povoar" sua cidade de campanha com supers construídos de acordo com as regras do Manual 3D&T Alpha, fique à vontade para escolher qualquer personagem. Se desejar customizar algum personagem, escolha um kit e o aplique seus benefícios (mas o herói ainda deve preencher os requisitos, ou não receberá as habilidades).

========================

FORÇAS MILITARES

Estas tropas representam as forças armadas terrestres. Se os kits militares forem usados por personagens jogadores, um jogador só pode escolher um tipo de kit. Você não precisa pagar nada pelo kit selecionado, mas precisa satisfazer todo e qualquer pré-requisito indicado.

Arma Pesada: é o especialista em ataques à distância usando, como o nome diz, armamento de grosso calibre. O personagem pode ter uma bazuca, um lançador de morteiros, um fuzil laser de alto impacto ou uma super-metralhadora giratória.

Pré-requisitos: Poder de Fogo 3+, perícia Máquinas ou a especialização Mecânica (voltada para Armamentos Pesados).

Um soldado *Arma Pesada* ganha os seguintes benefícios:

- **Aptidão para ataque à distância.** Ele recebe +1 em sua Força de Ataque (FA) sempre que efetuar qualquer ataque à distância.
- **Ataque Mortal.** Quando realiza a manobra Ataque Concentrado, além de causar dano aumentado por Poder de Fogo +1 por rodada de concentração, você ignora a Habilidade do alvo.
- **Dano Personalizado (PdF):** um Arma Pesada possui Dano Físico por Perfuração (suas armas de fogo) ou Esmagamento (bombas, granadas). Ou ainda Dano por Energia (baseado em qualquer um dos tipos apresentados na página 74 do "Manual 3D&T Alpha").

Comando: um Comando é um exímio lutador corpo a corpo. Ele também realiza ataques à distância, embora com menos eficácia que um *Arma Pesada*. Sua especialidade é a infiltração e o combate individual. Por sua natureza um tanto exótica, Comandos usam armas diferenciadas (como a katana de *Snake Eyes*, dos *G.I. JOE*).

Pré-requisitos: Habilidade 2+, Força 1+, perícia Sobrevivência ou a especialização Furtividade.

Um Commando recebe:

- **Aptidão para ataque corpo a corpo.** O personagem recebe +1 em sua Força de Ataque (FA) sempre que efetuar qualquer ataque corpo a corpo.
- **Dano Personalizado (F):** um Commando possui Dano Físico por Corte (lâminas ou

objetos afiados) ou Perfuração (flechas, adagas...).

- **Disciplina Marcial.** Você é capaz de continuar lutando mesmo muito ferido. Caso seus Pontos de Vida cheguem a zero, você pode gastar um movimento para transformar todos os seus PM (Pontos de Magia) restantes em PVs. Quando o combate termina seus PVs voltam a zero, e você deve realizar seu teste de morte normalmente.

Soldado Combatente: um Soldado Combatente combina características de ataque corpo a corpo e à distância, além de ser um especialista em conhecimento tático militar. Por sua capacidade de utilizar qualquer arma, Soldados Combatentes são mais versáteis.

Pré-requisitos: Habilidade 3+, Força *ou* Poder de Fogo 1 ou mais.

Ele recebe:

- **Adaptador.** Esta vantagem indica que o personagem pode mudar a qualquer momento (dentro das condições estipuladas pelo mestre na aventura) o dano de sua arma, sem sofrer as penalidades normais.
- **Aptidão para Perícia:** um Soldado Combatente deve escolher uma perícia dentre as seguintes: Ciência, Investigação, Máquinas ou Sobrevivência. Ele recebe a perícia completa (incluindo suas Especializações) gastando apenas 1 ponto de personagem ao invés de 2.
- **Tiro Múltiplo.** Você paga metade do custo normal (arredondado para cima) para a vantagem Tiro Múltiplo. Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1 Ponto de Magia.

==========================

A POLÍCIA

Oficiais treinados que fazem valer a lei nas ruas a todo custo. Existem quatro kits policiais básicos (você pode inventar ou adaptar outros se quiser):

Agente de Campo: são os investigadores de elite. Detém funções semelhantes às da Polícia Civil do mundo real, apurando infrações penais, custodiar provisoriamente presos de justiça e promover o bom atendimento diuturno aos cidadãos.

Pré-requisitos: Habilidade 2+, perícia Investigação (ou a especialização Interrogatório).

Um Agente de Campo ganha os seguintes benefícios:

- **Aptidão para ataque à distância.** Por seu treinamento com armas de fogo, um Agente de Campo recebe +1 em sua Força de Ataque (FA; perfuração) sempre que efetuar qualquer ataque à distância.
- **Eu Sou a Lei.** As pessoas hesitam em atacar você, pois sabem que estarão cometendo infração grave ao agredir um policial. Você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para receber A+2 até o fim de um combate.
- **Lutar Defensivamente.** Usando o cassetete ou a tonfa policial, você concentra seu estilo de luta em bloqueios, imobilização e desarme. Você recebe um bônus de +2 em sua Força de Defesa ou +1 em testes de Habilidade para desarmar o oponente. Para desarmar um oponente, veja a manobra “Desarme” na seção “Combate” neste capítulo.

Perito Criminal: os peritos criminais são uma classe especial de investigadores. Eles utilizam métodos variados para reconstituir cenários onde crimes ocorreram. Verificam o posicionamento de corpos, coletam impressões digitais e quaisquer materiais onde possa haver a mais ínfima pista (um fio de cabelo, uma mancha invisível a olho nu etc), analisam dados em laboratório e fornecem relatórios que embasam as investigações dos agentes de campo.

Pré-requisitos: Habilidade 1+, perícias Ciência e Investigação.

Um Perito Criminal ganha os seguintes benefícios:

- **Memória Ampliada.** Sua inteligência o torna capaz de se lembrar de muitas coisas que aprendeu. Uma vez por dia você pode ter sucesso automático em um teste de uma perícia à sua escolha.
- **Plano de Ação.** Você pode gastar um movimento e 2 Pontos de Magia para analisar uma situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o final da cena você recebe H+1.
- **Reconstituição de Cena.** Você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para estudar uma cena de crime por uma rodada. Em seguida, faça um teste da perícia Investigação com bônus de +2. Se for bem-sucedido você conseguirá descrever tudo o que aconteceu no local (“...pela posição da vítima, ela foi atingida por este lado, e o projétil foi disparado de um nível mais elevado, talvez a cinco, seis metros de distância do solo...” etc).

Piloto: os pilotos cuidam dos veículos de transporte oficiais. Normalmente são usados em missões com helicópteros em situações de resgate ou aproximação tática. Um piloto costuma ser audaz o

suficiente para pairar com sua máquina a poucos centímetros de um veículo em movimento enquanto resgata ou libera ocupantes. Também faz uso de armamentos, quando disponíveis ou necessários.

Pré-requisitos: Habilidade 2+, perícia Máquinas (ou a especialização Pilotagem).

Um Piloto ganha os seguintes benefícios:

- **Aptidão para ataque à distância.** Por seu treinamento com as armas instaladas na aeronave, um Piloto recebe +1 em sua Força de Ataque (FA; esmagamento) sempre que efetuar qualquer ataque à distância.
- **Comando Aprimorado.** Um piloto com a vantagem "Aliado" (sua máquina; um helicóptero por exemplo) recebe +1 em todas as jogadas quando no interior dessa máquina.
- **Tiro Múltiplo.** Você paga metade do custo normal (arredondado para cima) para a vantagem Tiro Múltiplo. Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1 Ponto de Magia.

Webmaster: os webmasters são os heróis "virtuais" que ajudam na apuração de crimes envolvendo o ciberespaço e a internet. Normalmente atuam em investigações de fraudes de seguros, cartões de crédito, pirataria de dados pessoais e transferências bancárias indevidas. São hábeis em decifrar informações criptografadas que trafegam pelo universo ilimitado da rede mundial de computadores.

Pré-requisitos: Habilidade 2+, perícia Máquinas (ou a especialização Computação).

Um Webmaster ganha os seguintes benefícios:

- **Alter Ego.** Você pode criar um outro eu, uma identidade alternativa burlando senhas e códigos de acesso em quaisquer bancos de dados. O inverso também é possível (você consegue rastrear um computador usado para acessar bancos de dados e adulterar dados). Você pode criar uma quantidade de identidades igual a sua H+2, por sessão de jogo.
- **Plano de Ação.** Você pode gastar um movimento e 2 Pontos de Magia para analisar uma situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o final da cena você recebe H+1.
- **Surfe Cibernético.** Você consegue "jampear" redes de computadores, navegando como poucos no mundo virtual. Você recebe +2 em testes de Habilidade, específicos para atividades envolvendo a internet - transferências, verificação de arquivos e qualquer outra coisa relacionada à atividade do webmaster.

========================

KITS "COMICS"

Se o seu herói é algo mais que um simples soldado, você pode escolher um dos kits a seguir, baseados nas histórias em quadrinhos norte-americanas. A aquisição de kits "comics" é feita da mesma forma que um kit militar.

Os kits "comics" possuem um leque bem maior de opções de poderes, se comparados aos kits militares, mas têm exigências maiores. Os kits são:

Artista Marcial: O Artista Marcial é o típico campeão de combate desarmado do jogo 3D&T ("Defensores de Tóquio"). Sua capacidade de combate chega a espantar o observador comum, já que o Artista Marcial é capaz de feitos inacreditáveis, como correr nas paredes, saltar alturas elevadas e até disparar rajadas de energia chi - frutos de anos de esforço e aprimoramento físico e mental.

Pré-requisitos: Habilidade 3+, Mentor.

Um Artista Marcial tem acesso às seguintes habilidades:

- **Canalização de Prana:** funciona como a vantagem Tiro Carregável (Manual 3D&T Alpha, p.39), porém melhor, pois consome apenas 1PM. O personagem passa um turno inteiro se concentrando e no turno seguinte faz um ataque com PdF dobrado. Se sofrer qualquer dano, a concentração é perdida e ele deve retoma-la.
- **Corrida Vertical:** na Corrida Vertical o Artista Marcial precisa de pelo menos 3m em linha reta antes de disparar correndo para subir muros e paredes sem nenhum equipamento. Se ele parar de correr, obviamente cai. Em termos de regras, é necessário um teste de H para percorrer H x 5m por turno. Se tiver as perícias Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo, ganha +1 no teste.
- **Esquiva Fabulosa:** esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a H+1 do Artista Marcial (então, com H4, você pode usar Esquiva Fabulosa 5 vezes). Ela elimina o redutor para esquivar igual à Habilidade adversária.
- **Lutar Imobilizado:** o Artista Marcial está com suas mãos e pés atados, e sua boca amordaçada. Isso irá impedi-lo de lutar? CLARO QUE NÃO! Ele se contorce como uma cobra, pula, gira o corpo, dá o jeito que for, mas jamais fica na condição *Indefeso* (com sua Armadura contando como única FD). Ele ainda pode fazer ataques com F ou PdF, porém submetidos a um redutor de –2.

- **Padrão de Tempo Alterado:** depois de anos de treino o Artista Marcial consegue chegar a um nível de concentração e domínio físico tão absoluto que lhe permite mover-se a velocidades espantosas, literalmente vendo o mundo passar mais lentamente em alguns momentos. Desta forma, ele pode tentar segurar flechas no ar e até esquivar-se de balas! Recebe +1 em sua FA e +1 em sua FD.
- **Potencializar Ataque:** um Artista Marcial consegue canalizar a energia Chi para aumentar o dano de seus golpes corpo a corpo. Ele pode usar esta capacidade um número de vezes por dia igual a sua F, e não precisa pagar PM extras pelo bônus recebido. A FA do Artista Marcial aumenta em +2 (se ele tiver até H5) ou +3 (se a H for superior).
- **Queda Suave:** um Artista Marcial usa seu treinamento para reduzir o dano de queda, quase como se flutuasse até o chão. Se o personagem cair de uma altura inferior a 10m, faz um teste de H+1. Em caso de sucesso, não sofre nenhum dano; caso falhe, perde apenas 1PV. Se o herói cair de uma altura igual ou superior a 10m, deve passar em um teste de H. Em caso de sucesso, nada sofre. Em caso de falha, recebe metade do dano da queda. Um personagem sofre 1d de dano para cada 10m de queda, e nenhum personagem sofre mais de 5d de dano nessa condição.

Aventureiro Fantasiado:

Um aventureiro fantasiado nada mais é que um humano supertreinado, capaz de feitos considerados impossíveis, frutos de coragem, determinação, treinamento intensivo e teatralidade – que o aventureiro usa para repassar a idéia de que suas capacidades estão acima das do homem normal.

Exímio lutador, o aventureiro fantasiado é alguém que confia em suas habilidades marciais. Sem superpoderes, ao final de uma noite de patrulha, tudo o que o aventureiro quer é retirar a malha, cuidar dos (inúmeros) ferimentos, dormir... e repetir tudo na noite seguinte.

Pré-requisitos: Força 1+, Habilidade 2+, Crime, perícia Esporte (ou especialização Acrobacia).

Um Aventureiro Fantasiado tem acesso às seguintes habilidades:

- **Acrobacia Audaciosa:** dependente de suas capacidades físicas, um Aventureiro Fantasiado aprimora o corpo para realizar incríveis façanhas acrobáticas. Ele soma +2 nos testes de H para a perícia Acrobacia.
- **Amortecer Queda:** a incrível agilidade física e o sangue frio do Aventureiro Fantasiado o tornam capaz de se safar de quedas que para outros seriam fatais. Ele ignora 1D de dano para cada 10m de queda, para cada ponto de H que possua. Então, um Aventureiro com H3 poderia amortecer uma queda de até 30m (um prédio de 10 andares) sem levar dano de 1D para cada 10m de queda (como determinam as regras normais). Para isso ele faz um teste de H-1 (se estiver a 10m do chão), H-2 (se estiver a 20m do chão) ou H-3 (se estiver a 30m ou mais do chão). Nenhuma queda causa mais que 5D de dano. Falhar significa que o herói não conseguiu se safar do dano (planando com sua capa, arremessando um cabo com arpéu etc) após cair de uma determinada altura.
- **Equipamentos:** um Aventureiro Fantasiado começa o jogo com 10 Pontos de Experiência (PE's) extras, que devem ser usados única e tão somente para comprar equipamentos. Estes PE's não podem ser "economizados" para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado.
- **Mesclar-se às Sombras:** teatralidade é tudo para o Aventureiro Fantasiado, e mesclar-se às sombras faz parte de suas habilidade para simular invisibilidade (mesmo que não tenha esse superpoder). O personagem recebe +2 em testes de H para a perícia Furtividade.
- **Presença Assustadora:** alguns aventureiros fantasiados inspiram temor nos corações supersticiosos. O alvo deve fazer um teste de Resistência –2. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir o mais rápido possível. Assustado, o alvo não pode usar qualquer manobra especial de combate, e sua FD (caso confronte o aventureiro) também estará submetida a um redutor de –2 por uma quantidade de rodadas igual a H do Aventureiro Fantasiado. A presença assustadora pode ser usada uma quantidade de vezes por dia igual a H+1 do herói.
- **Raciocínio Dedutivo:** o Aventureiro Fantasiado que se dedica ao estudo profundo da mente criminosa e dos métodos de investigação necessários para compreender essa mente se torna um detetive incomparável. Ele recebe +1 em testes de Habilidade para a perícia Investigação e +1 para testes da especialização Criminalística (do grupo Ciência). O Aventureiro faz esse teste quando reúne pistas em busca de um padrão lógico a seguir, diante de uma investigação criminal. Ao passar no teste, o mestre deve dar informações ("O assassino pulou a janela e encontrou a vítima no quarto, antes de fugir. Eu analisei resíduos da terra das pegadas do criminoso e constatei que ela só existe na parte sul da área

portuária, onde a concentração salina é maior...").

- **Voz Mímica:** um Aventureiro Fantasiado consegue reproduzir com perfeição a voz de alguém que tenha ouvido verbalizar ao menos cinco palavras. Ele faz um teste de H-1, e se passar, conseguirá vocalizar frases usando as mesmas palavras ouvidas. Costuma ser útil contra dispositivos de reconhecimento de voz.

Blindado: heróis do tipo Blindado dependem de armaduras que armazenam suas medidas contra-ofensivas com altíssima tecnologia. Sem estas armaduras, o personagem é uma pessoa comum.

Pré-requisitos: Força 2+, Armadura 3+; Ciências (opcional).

Um Blindado tem acesso às seguintes habilidades:

- **Aceleração:** como a vantagem de mesmo nome. Acrescenta +1 à H para situações de perseguição, luta e esquiva.
- **Adaptador:** como a vantagem de mesmo nome. Pode ser que sua armadura tenha lâminas retráteis (dano Físico por Corte) que lhe permitam atacar corpo a corpo (além de seu PdF para atacar à distância). Para não sofrer penalidade por mudar de dano, esta capacidade adicional pode ser interessante.
- **Armadura Extra:** escolha uma entre Força, Poder de Fogo, Magia, Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.
- **Carga Ampliada:** devido aos servo-motores de sua armadura, um Blindado recebe +2 seus testes de Força, para erguer ou sustentar coisas pesadas sobre a cabeça. Para esses testes, se um Blindado tiver F3, por exemplo, fará o teste como se tivesse F5. O bônus da Sustentação Ampliada não se aplica à Força que integra a FA, para cálculo de dano.
- **Deflexão:** como a vantagem de mesmo nome. É baseada nos materiais (duralumínio, cerâmicas de alto impacto, ligas de kevlar etc) que fazem parte da composição estrutural do ciber-traje.
- **Mira Avançada:** o Blindado é capaz de realizar ataques à distância (usando seu PdF) com precisão superior ao dos outros personagens. Ele soma +1 às jogadas de FA à distância (sem limite) ou +2 às jogadas de FA à distância um número de vezes por dia igual a sua H-1.
- **Sentidos Especiais:** escolha três entre Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X.
- **Tiro Carregável:** como a vantagem de mesmo nome. A capacidade de concentrar energia durante um turno para um disparo mais poderoso é um dos principais aprimoramentos de um supertraje.

Controlador de Energia:

Controladores de Energia, como o nome diz, dominam formas variadas de energia que são empregadas para diversos fins. Comece escolhendo, de graça, um tipo de energia que seu personagem controla. Os tipos de energia são: **Cinética**, **Cósmica**, **Elemental**, **Elétrica**, **Gravitacional**, **Luminosa**, **Magnética**, **Sônica**, **Térmica** e **Vibracional**.

Energia Cinética: o personagem consegue movimentar as partículas do ar deslocando matéria pela força dessas partículas.

Energia Cósmica: o personagem controla partículas atômicas que se deslocam no espaço sideral em velocidades próximas às da luz.

Energia Elemental: a habilidade de controlar, dar forma e direcionar ataques baseados em Água, Ar, Fogo ou Terra (escolha um).

Energia Elétrica: as células do corpo do personagem funcionam como um dínamo capaz de gerar carga elétrica em grandes proporções.

Energia Gravitacional: o personagem pode gerar um campo gravitacional capaz de atrair matéria.

Energia Luminosa: o personagem pode gerar um campo de luz ofuscante.

Energia Magnética: o controle sobre a energia magnética permite ao personagem mover materiais metálicos sem tocá-los.

Energia Térmica: o personagem consegue gerar ondas de calor ou frio, direcionando esses efeitos como bem entender.

Energia Sônica: o personagem consegue gerar ondas sonoras de alto impacto através da vibração das moléculas do ar.

Energia Vibracional: o personagem pode gerar feixes de energia vibratória que funcionam como ondas de eco capazes de nocautear ou atordoar.

Seu personagem é invulnerável ao tipo de energia inicialmente escolhido. Em seguida, defina as aplicações dessa energia. Cada aplicação vista a seguir conta como um poder isolado concedido pelo kit, seguindo as regras normais.

Pré-requisitos: Habilidade 2+, Resistência 2+.

Um Controlador de Energia tem acesso às seguintes habilidades:

- **Ataque Especial Aprimorado:** em um Ataque Especial normal, você gasta 1PM e ganha +2 em sua Força ou Poder de Fogo para um único ataque. Um Controlador de Energia pode escolher gastar 3 Pontos de Magia (PM) para

acrescentar +1D à sua FA (baseada em F ou PdF) em um único ataque. Ele pode usar quantos Ataques Especiais Aprimorados quiser, desde que tenha PM suficientes.

- **Barreira:** as formas de energia podem ser usadas de forma defensiva, gerando uma parede de rochas ou um escudo de eletricidade, por exemplo, que bloquearia ataques direcionados especificamente contra seu personagem. Some à sua FD (A+H+1d) *metade* da Armadura do personagem (arredondada para baixo, no mínimo 1 mesmo que a Armadura do controlador seja 1). O custo para criar a barreira (independente do bônus) é de 1PM por rodada em que ela permaneça ativada.
- **Efeito em Área:** a energia que o personagem controla não afeta um único alvo, mas um círculo de raio igual a 10xPdF. Este poder consome 2PM para ser ativado e mais 2PM para cada rodada em que for mantido. Enquanto mantém o poder o Controlador não pode fazer mais nada. Se for atingido, o efeito cessa imediatamente.
- **Miscelânea:** outros efeitos que não se resumem a ataque ou defesa, como usar Energia Magnética para gerar um pulso eletro-magnético capaz de desligar aparelhos ou interferir em radares e equipamentos de ressonância com Energia Vibracional. Ou acender uma grande fogueira com sua Energia Elemental, ou ainda aumentar a temperatura de uma sala a níveis quase insuportáveis. O jogador descreve o efeito que deseja aplicar numa cena e faz um teste de H+2. Este poder consome 1PM por uso, e 1PM a cada rodada posterior que for mantido. O mestre ainda pode ajustar o teste conforme a dificuldade imposta (então, se o teste seria feito com H-3, este poder reduziria a penalidade e o teste passaria a ser feito com H-1). O mestre tem a palavra final sobre os efeitos decorrentes do uso da Miscelânea (ele pode atribuir, por exemplo, que seriam necessários cinco turnos para que a temperatura corporal de um alvo aumentasse a níveis quase insuportáveis – ao custo de 5PM; isso não causaria dano, mas obrigaria o alvo a sair do local, expondo-o exatamente onde o Controlador queria). E se você possuir também Efeito em Área, todos na sala serão afetados.
- **Nocaute:** ao ser atingido pelo ataque do Controlador de Energia, o alvo deve passar em um teste de Chance de Nocaute. Veja essa regra no capítulo “Combate”. Se você não quiser usar as regras de Chance de Nocaute, simplesmente atribua que o alvo deve passar em um teste de R-2, do contrário cairá nocauteado e indefeso por uma quantidade de rodadas igual a R do Controlador. Indefeso, a FD do alvo será apenas sua Armadura.
- **Ofuscar:** o personagem gera um efeito (como uma explosão de luz ofuscante, por exemplo) capaz de deixar o(s) alvo(s) sem enxergar. O alvo perde sua ação neste turno, e sua FD será igual a A+1D. Enquanto estiver assim, o alvo tem –2 em sua FA. Usar este poder consome 3PM.
- **Sustentação:** um Controlador (particularmente aqueles dotados de energia Cinética) pode mover as coisas sem toca-las. A *força* desse poder é igual à própria F do personagem (então, um Controlador com F2 consegue sustentar com seu poder um peso de até 900kg). Se ele afetar uma área, ainda assim sua capacidade máxima de sustentação estará limitada a sua F; em outras palavras, o Controlador com F2 ergueria 900kg, mas se tivesse Efeito em Área, poderia erguer várias coisas que JUNTAS, pesassem até 900kg (e não vários objetos com esse *mesmo* peso). Este poder consome 2PM para ativar e mais 2PM por rodada de uso.

Engenhoqueiro: uma mistura de “super-gênio” e herói, ele é capaz de criar as coisas mais absurdas com as ferramentas certas e, às vezes, algum improviso, para obter os resultados mais improváveis.

Exigências: Genialidade, perícias “Ciência” e “Máquinas”.

Um Engenhoqueiro tem acesso às seguintes habilidades:

- **Equipamentos:** um Engenhoqueiro começa o jogo com 10 Pontos de Experiência (PE’s) extras, que devem ser usados somente para comprar equipamentos. Estes PE’s não podem ser “economizados” para compras futuras, devendo ser gastos no momento em que o personagem é criado. Estes PE’s não podem ser “reservados” (se não forem usados na compra de equipamentos, são automaticamente perdidos).
- **Ferramentas Improvisadas:** o Engenhoqueiro consegue usar os objetos mais improváveis (tampas de garrafas, grampos, pedaços de borracha, talheres...) como ferramentas improvisadas. Sem esta capacidade, uma pessoa normal faria testes de H-3 para consertar as coisas de forma improvisada, ou H-2 se tivesse a perícia Máquinas ou a especialização Mecânica; já para o Engenhoqueiro esse redutor não conta; ele faz

seus testes normalmente, jogando contra sua H normal.

- **Maestria em Perícia:** o Engenhoqueiro recebe em seu kit as perícias "Ciência" e "Máquinas". Sempre que realizar testes de Habilidade para usar estas perícias, ou qualquer uma de suas especializações, o Engenhoqueiro as testa com um grau de dificuldade a menos (uma tarefa Difícil torna-se Média, uma Média torna-se Fácil e para tarefas consideradas Fáceis, o engenhoqueiro não precisa de testes – ele terá sucesso automático).
- **Nova Chance:** caso um teste resulte em falha, o Engenhoqueiro sempre terá uma nova chance de realiza-lo imediatamente. Ele pode usar este poder uma quantidade de vezes por dia igual a sua Habilidade.
- **Plano Mestre:** se o Engenhoqueiro tiver chance de se preparar antes de um combate, ele pode traçar um Plano Mestre para si e seus aliados. Ele faz um teste de H. Se for bem-sucedido tanto o Engenhoqueiro quanto seus aliados recebem um bônus igual à metade (arredondada para baixo) da H do Engenhoqueiro. Esse bônus vale tanto para FA, FD e demais testes, mas só pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à metade da H (arredondada para baixo) do Engenhoqueiro (então, um engenhoqueiro com H4 poderia criar até 2 Planos Mestres por dia). Ele não pode gastar Pontos de Experiência (PEs) para decretar sucesso automático no teste de H que define se o Plano Mestre foi ou não bem-sucedido.
- **Sorte de Principiante:** existe uma chance do Engenhoqueiro se sair muito bem ao testar uma perícia qualquer (mesmo que NÃO a POSSUA) durante situações enfrentadas pela primeira vez ("...eu nunca vi esses criptogramas na vida, mas vamos ver se consigo decifra-los..."). Gastando uma Ação, o Engenhoqueiro faz um teste de H. Se passar, ganha +1 em testes de perícias (mesmo as que NÃO POSSUA), para resolver situações inéditas na sua rodada seguinte (e apenas nela); esse bônus passa a não valer mais quando o Engenhoqueiro se vir diante da mesma situação, no futuro, já que sua sorte para resolver o tal problema não será mais "de principante", e sim, baseada em sua H normal ("...pôxa, semana passada eu consertei um sistema semelhante a esse, e pareceu tão fácil na hora...").
- **Tecnologia Alienígena:** o Engenhoqueiro já travou contato com tecnologia alienígena, e possui embasamento suficiente para não fazer besteira ("Não toque nisso, é um disruptor molecular quantiliano! Mandaria metade do planeta pelos ares!"). Testando H normalmente, ele também poderia controlar veículos alienígenas ("Está vendo esta estrutura? É uma espécie de dispositivo de ignição! Então tudo o que tenho a fazer é pressionar esta tecla e..."). Testando H-2, ele poderia travar até se comunicar com algum alien (dentro do possível; o mestre tem a palavra final).

Fortão: Força é a única e maior característica do herói fortão. Força para carregar um Boeing, para arremessar um tanque à distância, para saltar quilômetros, para provocar muito dano... força, Força, FORÇA, diacho!!!

Exigências: F3+, Modelo Especial (opcionalmente, Monstruoso).

Um Fortão tem acesso às seguintes habilidades:

- **Armadura Extra:** originária de sua estrutura molecular hiper-densa. Escolha uma (ou mais de uma, cada vez que este poder for selecionado) Armadura Extra entre Força, Poder de Fogo, Magia, Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.
- **Dano Sugoi:** um Fortão pode atacar (com F, normalmente os punhos) em escala Sugoi (dez vezes maior). Ele pode fazer esse ataque uma quantidade de vezes por dia igual a sua H-1. Este ataque impõe um redutor de –2 na FA contra adversários *maiores* que o fortão, e FA –3 para adversários de tamanho normal ou menor. Perceba que um Fortão, a qualquer momento de um combate, pode optar por NÃO desferir golpes sugoi (ele não é obrigado a sempre submeter sua FA a esses redutores). Se assim o fizer, fará seu ataque normal (usando a F sem a capacidade Dano Sugoi, como se estivesse contendo os golpes). Neste caso, os redutores para adversários maiores, menores ou de mesmo tamanho não se aplicam. Você *não* pode acumular "usos" desta capacidade de um dia para o outro ("deixei de usar meus 3 golpes Sugoi ontem para desferir 6 golpes hoje!").
- **Força Ampliada pela Raiva:** quando se entrega à raiva cega e louca, o Fortão vira uma máquina de destruição sem comparações. Sua Força é dobrada para o cálculo da FA por uma quantidade de rodadas igual a sua H-2. Se o Fortão tiver a desvantagem Fúria, sua Força é dobrada para o cálculo da FA por uma quantidade de rodadas igual a sua H. Quando esse período de frenesi termina, todas as suas características sofrem um redutor de –1 por

uma hora. Se o Fortão se enfurecer novamente nesse tempo, sofre nova penalidade de –1 cumulativa em todas as características. Quando sua Força é ampliada pela raiva, o Fortão continua sem poder usar qualquer vantagem que consuma PM – EXCETO os poderes listados neste kit!

- **Invulnerabilidade:** o Fortão é invulnerável a um tipo de dano. Escolha somente um dentre os seguintes: Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. Este poder pode ser comprado várias vezes, uma para cada invulnerabilidade diferente.
- **Onda de Choque:** ao bater palmas, um Fortão pode gerar uma onda de choque avassaladora. Funciona como um Ataque Especial à distância (mesmo que o personagem *não tenha* PdF). Você pode gastar 1PM para aumentar a FA em +2. O raio de alcance é baseado na F (e igual a Fx10m). A FA dessa onda de choque é igual a F+H+1d (mais bônus se você gastar PM). A onda de choque pode ser usada uma quantidade de vezes por dia igual a sua F ou H, o que for maior.
- **Resistência Ampliada:** um Fortão recebe +2 em seus testes de Resistência; sua R não aumenta para cálculo de PVs e PM, apenas para testes de Resistência para evitar doenças, veneno, atordoamento, ataques e demais condições que afetem os sentidos (ex: um grito sônico que o deixasse surdo ou uma luz super-ofuscante que o cegasse por alguns momentos) e quaisquer outras ameaças físicas; o bônus não vale para "ameaças psíquicas", como tentativas de dominação mental.
- **Super-Salto:** um Fortão geralmente não voa, mas a musculatura hiper-densa de suas pernas permite saltos a distâncias incríveis, com um Movimento. Para isso ele deve ter pelo menos F3. Com F3, ele é capaz de saltar 100m. Para cada ponto de F, multiplique a distância anterior por 3 (então, com F4 ele alcançaria 300m, com F5, 900m e assim por diante). A altura máxima de seus saltos é igual à metade do alcance (50m com F3, por exemplo).

Metamorfo: usando uma ação, um Metamorfo tem a capacidade de se transformar em qualquer animal que conheça.

Pré-requisitos: Habilidade 1+, Perícia Animais.

Um Metamorfo tem acesso às seguintes habilidades:

- **Aptidão para Forma Alternativa:** o Metamorfo gasta menos pontos para adquirir cada uma de suas formas animais. Essas formas são construídas com a mesma pontuação do metamorfo, seguindo as regras originais da vantagem Forma Alternativa (Manual 3D&T Alpha, p.33). A diferença é que, assim como acontece com os mechas, um metamorfo paga apenas 1 ponto para adquirir cada Forma Alternativa.
- **Forma Alternativa Aprimorada:** quando assume uma forma alternativa, o Metamorfo adquire as exatas características do animal. Então, mesmo que o herói seja construído com 12 pontos, se ele virar uma anaconda (8pts), não poderá aumentar as estatísticas do bicho, a não ser que possua Forma Alternativa Aprimorada. Nesse caso, o herói toma um animal como base e turbina-o com vantagens e desvantagens a critério do mestre, acrescentando pontos de personagem até o limite de sua própria pontuação.
- **Forma Alternativa Atroz:** o Metamorfo pode assumir a forma de uma versão "atroz" do animal. Um animal atroz é a versão primordial da criatura, mais selvagem e feroz (como um lobo das cavernas ou um tigre dentes de sabre). Acrescente +4 pontos às estatísticas do animal. A transformação dura uma quantidade de rodadas igual a H do Metamorfo. Nesse estado, o Metamorfo pode trazer perigo para seus próprios companheiros, pois ele fica sob efeito de fúria, atacando tudo o que estiver pela frente, num frenesi de batalha, sem pensar claramente.
- **Forma Mitológica:** mesmo sem nunca ter visto uma hidra ou um dragão de verdade (fora do cinema e dos livros), o Metamorfo pode emular a forma de um desses monstros. A criatura é construída com a mesma pontuação do Metamorfo, que pode adotar novas vantagens e desvantagens (Monstruoso, sem dúvida, é uma delas). Ao adotar a forma mitológica, o monstro pertencerá à escala Sugoi. A transformação dura uma quantidade de rodadas igual a R+1 e só pode ser usada uma vez por dia. Essa transformação é uma das piores e mais agressivas à constituição física do personagem, de modo que ao retornar à forma humana, o Metamorfo estará com METADE de sua quantidade *atual* de PVs.
- **Forma Jurássica:** o Metamorfo pode se transformar em um tiranossauro, um tricerátops, um mastodonte, um velociraptor ou qualquer outro dinossauro. A forma é construída com a mesma pontuação do Metamorfo, e ele ainda recebe +2 pontos para somar às características (F, H, R, A ou PdF –

geralmente zero) como quiser. Ele pode adotar a forma jurássica uma quantidade de vezes por dia igual a sua Habilidade.

- **Fusão:** a técnica de fusão é outra transformação que gera os mais agressivos (e bizarros) resultados para o Metamorfo. Como o nome indica, ele pode mesclar partes de animais formando uma criatura única. Ele pode se transformar em um cavalo com asas (de águia ou morcego gigante), uma serpente cuspidora de fogo, ácido ou veneno, um centauro biomecânico com tronco de escorpião e outras coisas horrorosas. A forma é construída com a pontuação do personagem +6 pontos.

Nessa forma, o Metamorfo ainda mantém sua consciência, mas há um risco grave: ele pode não desejar mais voltar à forma humana original. A transformação dura uma quantidade de rodadas igual a sua R. Ao final desse tempo, o Metamorfo faz um teste de R. Se falhar, não teve força de vontade suficiente para manter a forma fundida e retorna à forma humana.

Se passar, decide não retornar ainda à forma humana, pois a criatura originária da fusão detém muito mais poder! Assim, ele continua na forma monstruosa por mais R rodadas. Passado esse tempo, faz um novo teste, desta vez com R+1 (sim, o teste para resistir à mudança fica MAIS FÁCIL enquanto o Metamorfo estiver na forma fundida).

A cada teste bem-sucedido de Resistência, o personagem fica mais tempo nessa forma e sua personalidade muda ao longo das rodadas ("Estou muito mais poderoso...! Pra quê retornar à frágil casca humana?... Pensando bem, pra quê preciso me unir a VOCÊS?"). O Metamorfo pode continuar testando sua R um número de vezes igual à própria característica (então, se tiver R4, poderá testar até 4 vezes para tentar voltar à forma humana). Passado esse limite, ele fica para sempre preso na forma monstruosa, perdendo completamente os laços sociais e sentimentais que possuía em sua vida anterior e se tornando uma máquina de destruição e conquista!

Uma pequena lista de formas alternativas

Você pode criar outros bichos com a aprovação do mestre.

Abelha Gigante (6pts): F1, H3, R0 (1PV), A0, PdF 0, Vôo (velocidade normal de 20km/h, e máxima de 40m/s); apesar de ser chamada de "gigante", esta abelha ainda provoca dano em escala Ningen (ela é suficientemente grande para um homem adulto monta-la).

Anaconda (8pts): F3, H3, R2 (10PVs), A0, PdF 0. Tem 7m de comprimento.

Aranha Gigante (7pts): F1, H3, R1 (5PVs), A0, PdF 1, Paralisia (teia). Possui dois metros de diâmetro (levando em conta as extremidades das patas).

Cavalo (5pts): F1, H2, R1 (5PVs), A0, PdF 0, Aceleração. Pode fazer dois ataques por turno com os cascos (FA=F+H+1d-1).

Elefante (9pts): F4, H1, R3 (15PVs), A0, PdF 1 (água ou objetos arremessados com a tromba, dano por esmagamento).

Ratazana (3pts): F0, H2, R1 (5PVs), A0, PdF 0. Tem 40cm de comprimento.

Rinoceronte (8pts): F3, H1, R3 (5PVs), A1, PdF 0. 4m de comprimento.

Urso (8pts): F3, H3, R2 (10PVs), A0, PdF 0. Mede quase 2m e pesa 300kg.

Mímico: O Mímico duplica as capacidades e traços de qualquer pessoa. Para isso ele precisa tocar no alvo que deseja copiar (o que pode exigir um teste de Furtividade se o objetivo for evitar que a vítima perceba a aproximação). Ele consegue manter a forma da pessoa copiada por um número de vezes por dia igual a sua H. Nenhum poder de "Imitação..." confere ao Mímico as memórias do alvo.

Pré-requisitos: Habilidade 1+, Pontos de Magia Extras 2.

Um Mímico tem acesso às seguintes habilidades:

- **Copiar Matéria:** ao invés de copiar os poderes de alguém, o Mímico consegue copiar a natureza de determinadas substâncias e fazer uso delas. Ele pode tocar em uma superfície de granito e transformar seu corpo inteiro nesse mineral, por exemplo, ganhando +1 em testes de H para se camuflar ou +1 em sua A, ao custo de 1PM;
- **Emular Conhecimentos:** o Mímico pode copiar uma perícia ou três especializações do alvo por vez. Para isso ele também usar uma ação, tocar no alvo e gastar 2PM. Em combate, a perícia ou especialização permanece com o mímico por um número de rodadas igual a sua H. Fora do combate, o mímico retém a perícia ou especialização por sua (H-1, no mínimo 1)x5 minutos.
- **Imitação Básica:** usando uma ação, o Mímico pode copiar uma característica específica (por exemplo, pode reproduzir a super-força do alvo tocado, mesmo que a diferença entre a F do mímico e do alvo seja grande). Se a característica copiada for maior que o valor dessa mesma característica do Mímico, ele deverá gastar 2PM para cada ponto extra de característica. Então, se um mímico de F1 copia a F5 de um adversário, deverá gastar 8PM (porque "copiou" 4 pontos de F para ficar também com F5); o custo é pago somente na primeira rodada "de ativação" do poder. A característica copiada permanece com o Mímico até o final da cena;

Se o Mímico estiver copiando uma vantagem, deve gastar uma quantidade de PM igual ao custo da vantagem copiada –1. Então, se ele copiou a vantagem "Reflexão" (2pts) de um alvo, terá de gastar 1PM sempre que usar essa vantagem. Se uma vantagem tem custo "1", o mímico gasta 1PM mesmo assim (ele não pode copiar a vantagem de graça); o custo é pago a cada rodada em que a vantagem copiada permanecer com o Mímico; observe que isso não "neutraliza" a vantagem do dono original dela.

- **Imitação Aprimorada:** usando uma ação, o Mímico consegue copiar até duas características (por exemplo, F e H) do alvo, ou uma característica e uma vantagem. Este poder só pode ser adquirido se você já tiver Imitação Básica. Custa 2PM por característica copiada e dura até o final da cena.
- **Imitação Avançada:** gastando um turno inteiro, o Mímico consegue copiar até três características, ou qualquer combinação entre características e vantagens que não exceda três coisas (ex: uma vantagem e duas características, duas vantagens e uma característica...). Este poder só é adquirido se você já tiver Imitação Aprimorada. Custa 2PM por característica copiada e dura até o final da cena.
- **Imitação Suprema:** gastando um turno inteiro, o Mímico consegue copiar todas as características (F, H, R, A e PdF), vantagens e desvantagens do alvo. Custa 2PM por característica copiada e dura até o final da cena.

Místico: O místico (mago, feiticeiro, bruxo) é um praticante das artes mágicas. Ele costuma falar através de charadas ou rimas, sempre envoltas numa aura de mistério.

Pré-requisitos: possuir a vantagem Magia Branca, Magia Negra, Magia Elemental ou Arcano.

O místico tem acesso à quase todas as magias do "Manual 3D&T Alpha", exceto aquelas que o mestre definir como impróprias para a campanha. A construção de um místico segue as regras normais do jogo 3D&T.

Parágono: o termo Parágono é uma livre adaptação do inglês *paragon*, que significa modelo, exemplo. O ápice do heroísmo, o Parágono é forte, ágil e poderoso. A síntese do que torna tudo... "super". Superforte, invulnerável, imune a doenças, capaz de voar a velocidades incríveis... e, acima de tudo, um símbolo de esperança para os oprimidos. O Parágono é tudo isso e mais.

Pré-requisitos: H1+, F3+, Código de Honra dos Heróis.

Um Parágono tem acesso às seguintes habilidades:

- **Ações Extras:** a supervelocidade de um Parágono lhe permite desempenhar ações extras. A cada 2PM gastos, ele pode desempenhar uma ação extra (um ataque, um teste de perícia ou que mais o mestre determinar) durante um turno. Se gastar 6PM desempenhará três ações extras por turno e assim por diante.
- **Armadura Extra:** originária de sua estrutura molecular hiper-densa. Escolha uma entre Força, Poder de Fogo, Magia, Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. O mestre tem a palavra final.
- **Dano Sugoi:** um Parágono pode realizar um ataque (com F ou PdF à escolha) com Dano Sugoi (dez vezes maior). Ele pode fazer esse ataque uma quantidade de vezes por dia igual a sua H. Este ataque impõe um redutor de –2 na FA contra adversários gigantes, e FA –3 para adversários de tamanho normal. Assim como um Fortão, um Parágono nem sempre precisa submeter seus ataques a esses pesados redutores (podendo causar dano de forma normal se preferir).
- **Invulnerabilidade:** o Parágono é invulnerável a um tipo de dano. Escolha somente um dentre os seguintes: Corte, Perfuração, Esmagamento, Fogo, Frio, Elétrico, Químico e Sônico. Este poder pode ser comprado várias vezes, uma para cada invulnerabilidade diferente. O mestre tem a palavra final.
- **Resistência Ampliada:** um Parágono recebe +2 em seus testes de Resistência; sua R não aumenta para cálculo de PVs e PM, apenas para testes de Resistência para evitar doenças, veneno, atordoamento, ataques e demais condições que afetem os sentidos (ex: um grito sônico que o deixasse surdo ou uma luz super-ofuscante que o cegasse por alguns momentos) e quaisquer outras ameaças físicas; o bônus não vale para "ameaças psíquicas", como tentativas de dominação mental.
- **Supervôo:** como na vantagem Levitação, mas concede ao Parágono capacidade dobrada de deslocamento. Então, se a vantagem Levitação daria normalmente a um personagem com H3 a velocidade de 40m/s, o parágono consegue chegar a até 80m/s (quase 300km/h).
- **Sustentação Ampliada:** um Parágono recebe +2 seus testes de Força, para erguer ou sustentar coisas pesadas sobre a cabeça. Para esses testes, se um Parágono tiver F5, por

exemplo, fará o teste como se tivesse F7! Neste exemplo, o mestre poderia decretar sucesso automático ao erguer até 40 toneladas. Acima disso, seria necessário um teste Difícil (com redutor –3), o que reduziria as chances do herói para 4 ou menos em 1d6 (pensando bem, até que as chances não seriam assim tão ruins...). O bônus da Sustentação Ampliada não se aplica à FA.

Psiônico: os poderes mentais de telepatia e telecinese são amplamente conhecidos (e dominados) pelo Psiônico. Você pode atacar à distância com seu poder, atribuindo ao PdF o dano tipo "esmagamento" (já que sua energia psicocinética é empregada para gerar golpes concussivos como os de uma clava). Para isso não é necessário pagar pontos adicionais, além daqueles normalmente distribuídos entre as características de seu personagem (F, H, R, A e PdF).

Pré-requisitos: H3+, Telepatia.

Além das vantagens concedidas pela Telepatia (Manual 3D&T Alpha, p. 38), o Psiônico também pode escolher estas super-habilidades:

- **Campo de Força:** gastando uma ação, o psíquico gera um campo de força que concede um bônus à FD igual à metade de sua Armadura (arredonde para baixo se necessário). O custo em PM (gasto por turno) é igual ao bônus recebido. Então, se o Psiônico tiver A4, poderá gerar um campo de força ao seu redor que terá A6 (4 + 2) e gastará 2PM por turno. Este poder beneficia apenas o usuário. Para estende-lo aos aliados, será necessário comprar "Efeito em Área" (a seguir). Os PM ficam "presos" no campo de força até você desativa-lo;
- **Efeito em Área:** o poder psiônico do personagem pode se expandir a uma área circular com raio igual ao seu PdFx10. Um poder beneficiado com efeito em área tem seu custo aumentado: você gastará 2PM para ativar o poder e mais 2PM extras (cumulativos com o custo normal do poder) Campo de Força) para manter. Enquanto mantém o poder, o Psiônico não pode fazer mais nada. Se for atingido, o efeito cessa imediatamente.
- **Ilusão Básica:** com seus poderes mentais, o Psiônico pode (com uma ação) provocar ilusões para enganar um ou mais alvos. O personagem gera uma ilusão semelhante a um holograma transparente (como um fantasma) através do qual se pode ver superfícies que estejam do outro lado; qualquer pessoa que possa enxergar perceberá que se trata de uma ilusão com um teste de R+1. Manter uma ilusão destas custa 1PM por rodada.
- **Ilusão Aprimorada:** a ilusão tem aparência "rígida", como um holograma avançado. Com este poder, um personagem poderia se fazer passar por outro, mudando seu rosto e tipo físico [mas essa mudança "camaleônica" não acontece em nível celular, portanto, análises de impressões digitais (ou mesmo de voz), tipo sangüíneo, DNA etc, revelarão o falso personagem]; outros perceberão que se trata de uma ilusão com um teste de R; esta ilusão é capaz de produzir sons e cheiros, mas ainda não tem solidez nem pode causar dano. Manter esta ilusão custa 2PM por rodada.
- **Ilusão Avançada:** esta já possui odor, é capaz de enganar totalmente os sentidos (imagem *sólida*). Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de Resistência (submetidos a um redutor de –1 a -3) para negar o efeito. A ilusão pode causar dano, mas será "dano ilusório". Um personagem tem direito a um teste de R-1 para perceber que nada sofreu. Se falhar, sofre dano (FA = 1d). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a 0 desta forma, desmaia (ficando Indefesa). Quando acordar perceberá que não teve nenhum ferimento real. A ilusão total não pode ser detectada por Sentidos Especiais, mas um Místico que use "Detecção de Magia" poderá identificar a natureza "artificial" do efeito. Manter uma ilusão avançada custa 4PM por rodada.
- **Levitação/Vôo:** gastando 1PM e um Movimento, o Psiônico consegue levitar a si mesmo ou um alvo de até 60kg, por uma distância/altura máximas igual a Hx5m; o efeito dura uma rodada (se quiser permanecer levitando, o psíquico deve pagar 1PM para cada rodada adicional); pelo dobro do custo (2PM), o psíquico consegue levitar a si mesmo e até 100kg, por uma rodada (tendo de pagar outros 2PM se quiser que o poder permaneça ativo por cada rodada adicional); pelo triplo do custo (3PM), o psíquico ergue a si mesmo e até 200kg extras por uma rodada (e gasta 3PM para cada rodada adicional). Prossiga a progressão de custo e dobre a quantidade de peso suportada para cada novo nível deste poder (4PM erguem o herói e mais 400kg, 5PM, 800kg e assim por diante).

Velocista: o velocista vê o mundo passar de forma lenta e, muitas vezes, entediante. Para ele, tudo deve ser rápido-ligeiro-e-depressa. Seu negócio é correr a altíssimas velocidades, realizando tantas ações quanto puder, no menor espaço de tempo.

Pré-requisitos: H3+, Aceleração.

Um Velocista tem acesso às seguintes habilidades:

- **Ações Extras:** assim como um Parágono, um supervelocista pode desempenhar ações extras. A cada 2PM gastos, ele realiza uma ação extra (um ataque, um teste de perícia ou que mais o mestre determinar) durante um turno. Se gastar 4PM desempenhará duas ações extras por turno e assim por diante.
- **Barreira Dimensional:** o Velocista consegue vibrar suas moléculas tão rapidamente que é capaz de ultrapassar objetos sólidos (como paredes) como se eles não existissem. Esta característica consome 1PM por uso, para cada velocidade máxima que o herói consegue percorrer numa rodada. Então, se ele se movimenta 80m numa rodada, gastará 2PM se percorrer uma seção de muros ou paredes ao longo de 160m.
- **Corrida na Água:** o deslocamento do personagem é tão rápido que ele é capaz de correr sobre superfícies líquidas, como se elas fossem sólidas. Se o personagem parar, ele obviamente afunda.
- **Supercorrida:** o Velocista tem dobrado seu deslocamento. Em situações de combate um personagem se move a Habilidade x 10m por turno. O Velocista percorre o dobro disso [(H x 10m) x 2].
- **Super-Resistência:** um personagem padrão de 3D&T deve realizar testes de Resistência a cada meia hora correndo, com uma penalidade de –1 para cada meia hora extra de corrida. O Velocista não tem esse redutor, realizando normalmente seu teste de R a cada meia hora de corrida, a critério do mestre (mas ele pára se fracassar no teste).

==========================

KITS "TOKUSATSU"

Quem disse que sua cidade de heróis deve ter apenas supers *ocidentais*? Nada o impede de adotar um dos kits a seguir, baseados no mais puro tokusatsu (filmes de efeitos especiais sobre super-heróis japoneses, com suas roupas coloridas, armas tecnológicas gigantescas e poses mirabolantes de combate).

O mestre tem a palavra final sobre a combinação destes kits com kits comics.

Animal Hero: alguns heróis ganham seus poderes através de totens animais místicos que podem conferir-lhe habilidades físicas ou mentais especiais. Estes guerreiros normalmente têm características felinas (olhos, focinho, pêlos no lugar de pele e garras no lugar de dedos...) ou de quaisquer outros animais que a imaginação do jogador mandar (desde que com aprovação do mestre).

Animal Heroes podem estar relacionados a culturas mitológicas ancestrais que reverenciavam animais poderosos (tigres, ursos, jaguares, panteras, leões...) e seus poderes vêm mais da magia ou misticismo que da tecnologia. Todos são exímios lutadores (preferindo muitas vezes armas brancas – principalmente katanas).

Pré-requisitos: F2, R2, Perícia Animais.

Um Animal Hero tem acesso às seguintes habilidades:

- **Apresentação (0pt):** o Animal Hero pode adquirir esta característica a custo zero. Ao entrar em cena, ele executa saltos, faz gestos e poses heróicas, bradando seu nome em alto e bom som. A princípio, essa apresentação não gera nenhum efeito sobre um combate (você não "perde a sua iniciativa" ou coisa do gênero); apenas torna sua entrada mais "estilosa". Mas, se preferir, você pode declarar que seu Animal Hero terá –2 na jogada de iniciativa (devido à apresentação nada discreta) e +2 na FA do primeiro ataque bem-sucedido (corpo a corpo ou à distância). O bônus por apresentação vale apenas para esse primeiro ataque.
- **Ataque Final:** o Animal Hero pode canalizar forças ancestrais através de sua espada (a arma normalmente utilizada por este tipo de herói) para desferir um golpe final contra o adversário. Ele faz um teste de F+1d e o inimigo joga sua R+1d. Se o inimigo vencer a disputa, nada acontece. Se falhar, o ataque acerta automaticamente. O monstro explode numa bola de fogo impressionante. O Ataque Final só pode ser usado uma vez a cada luta, quando um dos dois lados envolvidos no combate (o herói ou o monstro) estiver Perto da Morte (com uma quantidade de Pontos de Vida igual ou menor que sua Resistência; 1PV para R1, 2PVs para R2, 3PVs para R3, até o máximo de 5PVs para R5). Usar um Ataque Final consome de uma só vez 5PM.
- **Faro:** o Animal Hero ganha +2 em testes de H para detectar coisas pelo olfato. Usar o Faro ganhando este bônus consome 1PM.
- **Força Bruta:** quando realiza a manobra Ataque Concentrado, além de causar dano aumentado (ataques baseados em Força + 1 por rodada de concentração), você ignora a Armadura do alvo.

- **Montaria Fiel:** o Animal Hero possui uma montaria fiel a seus comandos (geralmente um belo cavalo). Uma montaria é construída com um "nível" abaixo do seu (então, se você for um personagem de 12 pontos, sua montaria será construída com 10). Exemplo (corcel de batalha "padrão"/10pts): F3, H1, R3, A2, PdF 0; 15PVs; Aceleração. Um corcel de batalha pode fazer dois ataques corpo a corpo (ao invés de um) por rodada, usando os cascos dianteiros, mas esses ataques terão, cada um, FA 3+1d (sem somar a Habilidade do cavalo).
- **Queda Suave:** usando sua agilidade felina, o Animal Hero pode reduzir a distância de queda e com isso evitar dano. Cada 1PM gasto diminui em 1d o dano de queda (o dano máximo por queda em 3D&T Alpha é de 5d, logo, se forem gastos 5PM, o dano máximo por queda será totalmente anulado).
- **Rasgar:** o Animal Hero pode efetuar ataques corpo a corpo perfuro-cortantes usando presas ou garras. Sua Força de Ataque baseada em F aumenta em 2 para cada 1PM gasto.
- **Vontade de Pedra:** caso falhe quando atacado por magias ou efeitos que afetem a mente, ou fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que procure influenciar sua vontade, você pode ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de R para tentar anular o efeito.

Kiodai Hero: Um herói gigante ("kiodai" em japonês) pode ser um aventureiro isolado que recebe seus poderes de uma fonte alienígena. Ou um integrante de uma organização ou irmandade espacial (com outros guerreiros gigantes) que vem a Terra por algum motivo (caçar monstros) e precisa ocultar sua identidade. Heróis gigantes se disfarçam como terráqueos copiando suas características físicas ou entrando em simbiose com eles.

Muitos Kiodai Heroes possuem alguma limitação de tempo quando lutam na atmosfera da Terra. A explicação para isso estaria na natureza alienígena desses heróis. Eles metabolizam energia solar de forma muito mais rápida, e como a Terra possui um sol muito fraco (para eles), os Kioday Hero se enfraquecem mais rapidamente. Por conta disso as transformações do herói são mais "econômicas": uma vez na forma heróica, o Kioday Hero terá pouquíssimo tempo para derrotar o monstro...

Pré-requisitos: F1, R2, PdF1, Ataque Especial.

Um Kioday Hero tem acesso às seguintes habilidades:

- **Artefato de Transformação (-1pt):** esta é uma desvantagem que só pode ser adquirida no momento da construção do personagem. Você só pode se transformar se estiver de posse de algum item especial (cápsula, relógio, celular, um card...) que lhe permita acessar seus poderes. Sem esse item, você simplesmente não consegue passar de sua forma mundana para sua forma heróica. E ainda há o risco de você perder o artefato, ou dele cair em mãos erradas (conseqüências definidas pelo mestre).
- **Ataque Final:** o Kiodai Hero pode gerar raios espectrais poderosos para acabar de vez com um monstro invasor. Ele faz um teste de PdF+1d e o inimigo joga sua R+1d. Se o inimigo vencer a disputa, nada acontece. Se falhar, o ataque acerta automaticamente. O monstro explode numa bola de fogo impressionante. O Ataque Final só pode ser usado uma vez a cada luta, quando um dos dois lados envolvidos no combate (o herói ou o monstro) estiver Perto da Morte (com uma quantidade de Pontos de Vida igual ou menor que sua Resistência; 1PV para R1, 2PVs para R2, 3PVs para R3, até o máximo de 5PVs para R5). Usar um Ataque Final consome de uma só vez 5PM.
- **Força Bruta:** quando realiza a manobra Ataque Concentrado, além de causar dano aumentado (ataques baseados em Força + 1 por rodada de concentração), você ignora a Armadura do alvo.
- **Grupo Aliado:** uma organização científica com traços militares ajuda o Kiodai Hero em combate. O herói não é necessariamente filiado a essa organização (pelo menos, não em sua forma heróica), mas ela sempre poderá contribuir com apoio aéreo, bombardeando as criaturas que o Kiodai venha a enfrentar. O herói ganha +2 em sua FA (à distância ou corpo a corpo) sempre que lutar junto com o Grupo Aliado contra um inimigo comum. Esse bônus dura duas rodadas, e não precisa ser solicitado pelo herói (ou determinado pelo mestre) em rodadas consecutivas.
- **Hospedeiro:** o personagem não se "transforma" em um herói ao pé da letra, e sim, "troca de lugar" com o mesmo, ficando em um espaço dimensional atemporal enquanto o herói assume seu lugar físico na Terra para lutar. É como a vantagem "Forma Alternativa" do Manual 3D&T Alpha, mas com uma diferença: sua forma "mundana" (o hospedeiro) é construído com pontuação variando entre 4 a 7 pontos. Já a forma "heróica" possui o total de pontos determinado pelo mestre (geralmente 12pts com até –6 em desvantagens). Se o herói cair morto, o hospedeiro humano reaparece em seu lugar com PVs iguais a sua Resistência (1PV para R1, 2PVs para R2 etc).

- **Membro de uma Irmandade:** o personagem não é único. Ele integra uma poderosa Irmandade de defensores galácticos devotados a proteger os povos mais fracos. A critério do mestre, o Kiodai Hero pode ser surpreendido pela visita de um (ou mais) de seus "irmãos" (construído com a mesma pontuação) que vai lhe ajudar em combate. Use a regra da vantagem "Parceiro", do Manual 3D&T Alpha. Mesmo que o Kiodai Hero não tenha a vantagem "Aliado", considere que ele satisfaz qualquer pré-requisito para agir em conjunto com o parceiro (combinando as melhores características e poderes).
- **Múltiplas Formas:** você é capaz de se transformar numa outra forma heróica (como as diferentes formas dos Ultramen Tiga, Dyna, Gaia...). Este poder custa 1pt se comprado na criação do personagem. Ele custa, para compras posteriores, 10 pontos de experiência. A nova forma tem visual e características diferentes da forma original, mas deve ser construída com a mesma pontuação. Você deve definir qual o "gatilho" que aciona a transformação (vontade própria, tristeza, cólera...).
- **Tamanho Gigante (0pt):** todos os Kiodai Hero possuem automaticamente a escala... kiodai (hã...). Eles têm seu poder multiplicado por 100 contra personagens Ningen (tamanho humano). Não multiplique nada se dois personagens kiodai estiverem em combate entre si.
- **Tempo de Atuação Reduzido (-1pt):** esta é uma desvantagem que só pode ser adquirida na construção do personagem. Funciona como a desvantagem "Bateria", do Manual 3D&T Alpha, mas de forma mais severa. Sob o fraco sol da Terra, ele pode lutar por uma quantidade de rodadas igual a R+2. Quanto esse tempo se esgota, o herói começa a perder 1PV (de seu total de PVs atuais) por rodada até chegar a 0 PV, quando então cairá inconsciente (ou morto, à critério do mestre). Um "time color" na forma de uma luz intermitente no peitoral do personagem avisa que o tempo está perigosamente encerrando (e que se ele não destruir o monstro a tempo, encontrará seu próprio fim).

Henshin Hero: esta categoria de heróis engloba todos os *outros* que não são nem gigantes, nem metálicos, nem integrantes de superesquadrões, nem Animal Heroes. O que sobrar está enquadrado na categoria Henshin Hero.

O visual de um Henshin Hero é o mais variado possível. Desde motoqueiros com capacete lembrando gafanhotos até ninjas solitários com aparência hi-tech, passando por grupos que até poderiam ser interpretados como Super Sentai, mas possuem armaduras tão diferentes entre seus integrantes que a equipe mais parece uma espécie de "Liga da Justiça Oriental", formada por vários heróis isolados (Granzeizer e Ryukendo).

Pré-requisitos: F1, H2, PdF1, Ataque Especial.

Um Henshin Hero tem acesso às seguintes habilidades:

- **Apresentação (0pt):** o Henshin Hero pode adquirir esta característica a custo zero. Ao entrar em cena, ele executa saltos, faz gestos e poses heróicas, bradando seu nome em alto e bom som. A princípio, essa apresentação não gera nenhum efeito sobre um combate (você não "perde a sua iniciativa" ou coisa do gênero); apenas torna sua entrada mais "estilosa". Mas, se preferir, você pode declarar que seu Henshin Hero terá –2 na jogada de iniciativa (devido à apresentação nada discreta) e +2 na FA do primeiro ataque bem-sucedido (corpo a corpo ou à distância). O bônus por apresentação vale apenas para esse primeiro ataque.
- **Artefato de Transformação (-1pt):** esta é uma desvantagem que só pode ser adquirida no momento da construção do personagem. Você só pode se transformar se estiver de posse de algum item especial (cápsula, relógio, celular, um card...) que lhe permita acessar seus poderes. Sem esse item, você simplesmente não consegue passar de sua forma mundana para sua forma heróica. E ainda há o risco de você perder o artefato, ou dele cair em mãos erradas (conseqüências definidas pelo mestre).
- **Ataque Final:** o Henshin Hero pode canalizar energia através de seu punho (como o Metalder), seus pés (com um chute poderoso, como o Kamen Rider Black) ou espada (como a Espada Olímpica do Jiraya) para desferir um golpe final contra o adversário. Ele faz um teste de F+1d e o inimigo joga sua R+1d. Se o inimigo vencer a disputa, nada acontece. Se falhar, o ataque acerta automaticamente. O monstro explode numa bola de fogo impressionante. O Ataque Final só pode ser usado uma vez a cada luta, quando um dos dois lados envolvidos no combate (o herói ou o monstro) estiver Perto da Morte (com uma quantidade de Pontos de Vida igual ou menor que sua Resistência; 1PV para R1, 2PVs para R2, 3PVs para R3, até o máximo de 5PVs para

R5). Usar um Ataque Final consome de uma só vez 5PM.

- **Ataque Inesperado:** uma vez por combate, você pode adicionar um poder da vantagem Ataque Especial ao seu ataque, sem gastar Pontos de Magia por isso.
- **Ataque Subjugante:** quando você faz um ataque corpo a corpo, pode gastar 5PM antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno (sua Força de Defesa será igual apenas à sua Armadura). Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a este poder.
- **Disciplina Marcial:** você é capaz de continuar lutando, mesmo muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode gastar um Movimento para transformar todos os seus PM restantes em PVs. Quando o combate termina seus PVs voltam a zero e você deve realizar seu teste de morte normalmente.
- **Múltiplas Formas:** você é capaz de se transformar numa outra forma heróica (como os atuais Kamen Riders). Este poder custa 1pt se comprado na criação do personagem. Ele custa, para compras posteriores, 10 pontos de experiência. A nova forma tem visual e características diferentes da forma original, mas deve ser construída com a mesma pontuação. Você deve definir qual o "gatilho" que aciona a transformação (vontade própria, tristeza, cólera...).

Metal Hero: Os três primeiros Metal Heroes da TV japonesa (Gavan, Sharivan e Sheider) formam uma trilogia fechada, passada no "mesmo universo". Um Metal Hero é alguém que foi retirado da Terra ainda muito novo e treinado em outro planeta por uma civilização mais avançada – retornando anos depois como protetor de seu mundo. Ou ele pode ser um alienígena (apesar da aparência humana comum) designado para proteger a Terra.

Seja qual for a origem, ela está ligada ao fato de que existe, no espaço, uma Federação de Planetas ou uma Polícia Espacial que nomeia estes "xerifes cósmicos" para garantir a segurança contra invasores. Essas agências rastreiam e catalogam inimigos, fornecendo relatórios importantes para o Metal Hero em sua missão.

Os adversários dos Metal Heroes são organizações criminosas que reúnem monstros, caçadores de recompensas e terroristas espaciais vindos à Terra com objetivos variados: da simples conquista à destruição do planeta após o esgotamento de algum recurso natural normalmente inexistente no planeta de origem da maligna organização.

Pré-requisitos: H2, A3, Patrono.

Um Metal Hero tem acesso às seguintes habilidades:

- **Apresentação (0pt):** o Metal Hero pode adquirir esta característica a custo zero. Ao entrar em cena, ele executa saltos, faz gestos e poses heróicas, bradando seu nome em alto e bom som. A princípio, essa apresentação não gera nenhum efeito sobre um combate (você não "perde a sua iniciativa" ou coisa do gênero); apenas torna sua entrada mais "estilosa". Mas, se preferir, você pode declarar que seu Metal Hero terá –2 na jogada de iniciativa (devido à apresentação nada discreta) e +2 na FA do primeiro ataque bem-sucedido (corpo a corpo ou à distância). O bônus por apresentação vale apenas para esse primeiro ataque.
- **Armadura Completa:** seu corpo é perfeitamente protegido por uma armadura completa. Caso seja atingido por um acerto crítico, você pode efetuar um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.
- **Ataque Final:** o Metal Hero pode canalizar energia através de uma arma de ataque corpo a corpo ou à distância para desferir um golpe final contra o adversário. Ele faz um teste de F+1d (ou PdF+1d) e o inimigo joga sua R+1d. Se o inimigo vencer a disputa, nada acontece. Se falhar, o ataque acerta automaticamente. O monstro explode numa bola de fogo impressionante. O Ataque Final só pode ser usado uma vez a cada luta, quando um dos dois lados envolvidos no combate (o herói ou o monstro) estiver Perto da Morte (com uma quantidade de Pontos de Vida igual ou menor que sua Resistência; 1PV para R1, 2PVs para R2, 3PVs para R3, até o máximo de 5PVs para R5). Usar um Ataque Final consome de uma só vez 5PM.
- **Ataque Subjugante:** quando você faz um ataque corpo a corpo, pode gastar 5PM antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno (sua Força de Defesa será igual apenas à sua Armadura). Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a este poder.
- **Plano de Ação:** você pode gastar um Movimento e dois Pontos de Magia para analisar a situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o fim da cena você terá H+1.

- **Invocar Mecha:** você possui um mecha aliado que pode ser invocado nos instantes finais da batalha (ou quando o mestre achar mais adequado). Você faz um gesto e grita o nome do robô gigante ou veículo (embora usemos aqui o termo "mecha" geralmente para designar robôs). Construa seu mecha com as regras normais de um Aliado (ele terá pontuação um "nível" inferior a sua). O mecha chega na rodada seguinte a qual foi invocado. Sem esta habilidade, seu robô vai demorar uma quantidade de rodadas para chegar ao campo de batalha igual a 5 menos sua H (então, um Metal Hero com H3 terá seu mecha pronto para combater 2 rodadas após tê-lo invocado). Se o mecha for invocado por personagens com H muito alta (H6, por exemplo), ele não chegará dentro de "-1 rodada", e sim, NA MESMA rodada em que foi invocado. Invocar o mecha é uma ação, e é necessário um movimento para entrar no mecha.

Rescue Hero: os Rescue Heroes são uma variante dos Metal Heroes. Surgiram em meados dos anos 80 e fizeram relativo sucesso com suas missões heróicas nos anos 90. Visualmente são bastante parecidos com suas contrapartes espaciais, porém são ligados a organizações terrestres que se empenham no resgate de vidas, manutenção da ordem social e, claro, na investigação, caça e punição dos infratores.

Muitos Rescue Heroes podem ter origem em divisões especializadas de policiais cibernéticos, ou seções do governo voltadas para a construção de trajes de combate destinados aos melhores agentes, selecionados entre diversas corporações (polícia ou bombeiros, por exemplo). Estas forças-tarefa constituídas de agentes com armaduras também podem conter robôs ou andróides em escala Ningen (com estatura variando de 1,60m a 2,00m).

A presença de robôs gigantes é praticamente nula, pois os Rescue Heroes dificilmente se envolvem no combate a monstros gigantes. Por outro lado enfrentam organizações criminosas que contratam assassinos hi-tech e dezenas de capangas "bucha de canhão". O problema é que essas mesmas organizações também possuem raízes em diversos ramos de negócios, o que por sua vez gera uma trama envolvendo espionagem, jogos de interesse, seqüestros e chantagem em nível internacional, tamanho os "tentáculos" dessas organizações criminosas. Cabe aos Rescue Heroes tornar-se um misto entre investigadores especialistas e hábeis lutadores - uma espécie de SWAT mecanizada.

Pré-requisitos: H2, A2, Patrono, Perícia Investigação (ou Crime).

Um Rescue Hero tem acesso às seguintes habilidades:

- **Apresentação (0pt):** o Rescue Hero pode adquirir esta característica a custo zero. Ao entrar em cena, ele executa saltos, faz gestos e poses heróicas, bradando seu nome em alto e bom som. A princípio, essa apresentação não gera nenhum efeito sobre um combate (você não "perde a sua iniciativa" ou coisa do gênero); apenas torna sua entrada mais "estilosa". Mas, se preferir, você pode declarar que seu Rescue Hero terá –2 na jogada de iniciativa (devido à apresentação nada discreta) e +2 na FA do primeiro ataque bem-sucedido (corpo a corpo ou à distância). O bônus por apresentação vale apenas para esse primeiro ataque.
- **Armadura Completa:** seu corpo é perfeitamente protegido por uma armadura completa. Caso seja atingido por um acerto crítico, você pode efetuar um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.
- **Ataque Final:** o Rescue Hero pode canalizar energia através de uma arma de ataque corpo a corpo ou à distância (como uma espada laser ou uma bazuca hi-tech) para desferir um golpe final contra o adversário. Ele faz um teste de F+1d (ou PdF+1d) e o inimigo joga sua R+1d. Se o inimigo vencer a disputa, nada acontece. Se falhar, o ataque acerta automaticamente. O monstro explode numa bola de fogo impressionante. O Ataque Final só pode ser usado uma vez a cada luta, quando um dos dois lados envolvidos no combate (o herói ou o monstro) estiver Perto da Morte (com uma quantidade de Pontos de Vida igual ou menor que sua Resistência; 1PV para R1, 2PVs para R2, 3PVs para R3, até o máximo de 5PVs para R5). Usar um Ataque Final consome de uma só vez 5PM.
- **Duto de Armas:** a cidade está repleta de dutos gravitacionais por onde armamento previamente requisitado por você pode ser enviado com extrema rapidez de seu QG para o ponto onde você está. Você recebe esse armamento através de terminais urbanos específicos (camuflados em um caixa eletrônico de banco, uma cabine telefônica ou até um hidrante). Você recebe o benefício de um Ataque Especial (Amplo, Paralisante, Penetrante etc... representando a diferente arma acessada) por uma quantidade de turnos igual a sua H. Você paga apenas o custo em PM indicado para o ataque especial escolhido,

sem somar mais nada (então, um ataque Amplo que somaria +2PM ao custo do Ataque Especial custa 2PM – e nada mais – se for usado como uma arma recebida pelo Duto de Armas). Uma arma solicitada demora 5-H rodadas para chegar (no mínimo 1 rodada).

- **Escudo Humano:** o Rescue Hero pode interpor-se entre um atacante e uma vítima adjacente, de modo a evitar que essa vítima receba dano. Ele gasta um movimento para se posicionar e faz um teste de Armadura+2. Se passar, levará o dano do ataque no lugar da vítima. O Rescue Hero ainda pode atacar na mesma rodada, mas não se mover.
- **Inspirar Aliados:** você pode gastar um Movimento e 1 Ponto de Magia para inspirar aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual a sua Resistência.
- **Robô de Apoio:** você tem um ou mais mechas humanóides de escala Ningen, que o auxiliam formando um time de aliados. Cada robô custa 1pt, e você pode ter quantos quiser (na série “Winspector”, a primeira da trilogia dos Rescue Heroes na TV, Fire trabalha em parceria com os andróides Biker e Highter). Cada robô de apoio é um NPC (non-player character, personagem não-jogador) controlado pelo mestre (ou por você, se o mestre for bonzinho), e construído com pontuação um “nível” abaixo da sua. Cada robô ataca separadamente (pode até ser comandado por outro jogador), sem somar características entre os membros de sua equipe (como na vantagem Parceiro). Um robô é construído separadamente, podendo ter vantagens e capacidades únicas (um poderia voar, outro teria a capacidade de se locomover sob a terra e um terceiro mecha poderia ser anfíbio, por exemplo). Todos os robôs são dotados de I.A. (Inteligência Artificial) e seguirão suas ordens, exceto quando elas se confrontarem com a programação de auto-preservação dos construtos.

Super Sentai: A palavra “sentai” (“grupo” ou “esquadrão”) designa as duas primeiras séries de super-heróis japoneses formadas por cinco integrantes, que teve sua produção iniciada na TV japonesa na segunda metade dos anos setenta. O termo “super” foi agregado aos sentai quando eles incorporaram robôs gigantes às aventuras. Um Super Sentai sempre terá um líder vestido de vermelho (alguns acreditam ser esta uma referência ao sol vermelho da bandeira japonesa, que inspiraria coragem e determinação), mas essa não é mais uma regra geral: a cor do líder poderá ser branca ou negra.

As cores determinam comportamentos diferenciados. Normalmente heróis que vestem verde ou preto são frios, calculistas, atletas ou galanteadores; os que se vestem de azul ou amarelo são brincalhões, inocentes, infantis (porém responsáveis) ou glutões. As cores rosa e branco são dedicadas às mulheres (de novo isto não é uma regra geral – alguns seriados adaptados para o ocidente já mostraram homens usando amarelo). A cor branca inspira calma, doçura ou inocência. A cor rosa, exuberância, heroísmo e coragem.

Pré-requisitos: H4, Aceleração, Perícia Máquinas.

O membro de um Super-Sentai tem acesso às seguintes habilidades:

- **Apresentação (0pt):** cada membro de um Super Sentai pode adquirir esta característica a custo zero. Ao entrar em cena, ele executa saltos, faz gestos e poses heróicas, bradando seu nome em alto e bom som. A princípio, essa apresentação não gera nenhum efeito sobre um combate (você não “perde a sua iniciativa” ou coisa do gênero); apenas torna sua entrada mais “estilosa”. Mas, se preferir, você pode declarar que seu herói terá –2 na jogada de iniciativa (devido à apresentação nada discreta) e +2 na FA do primeiro ataque bem-sucedido (corpo a corpo ou à distância). O bônus por apresentação vale apenas para esse primeiro ataque.
- **Artefato de Transformação (-1pt):** esta é uma desvantagem que só pode ser adquirida no momento da construção do personagem. Você só pode se transformar se estiver de posse de algum item especial (cápsula, relógio, celular, um card...) que lhe permita acessar seus poderes. Sem esse item, você simplesmente não consegue passar de sua forma mundana (construída com 4 a 7 pontos) para sua forma heróica. E ainda há o risco de você perder o artefato, ou dele cair em mãos erradas (conseqüências definidas pelo mestre).
- **Ataque Final:** um Super Sentai pode reunir energia e/ou armamentos de seus integrantes para gerar um poderoso disparo capaz de reduzir o monstro adversário (escala Ningen) a cinzas. A combinação funciona apenas com os membros que possuírem esta característica. O líder do grupo joga PdF+1d. Some ainda +1 para cada integrante da formação (exceto o líder). O inimigo joga R+1d. Se o inimigo vencer a disputa, nada acontece. Se falhar, o ataque acerta automaticamente. O monstro explode numa bola de fogo impressionante. O Ataque Final só pode ser usado uma vez a cada luta, quando um dos dois lados

envolvidos no combate (o líder, um outro integrante do grupo ou o monstro) estiver Perto da Morte (com uma quantidade de Pontos de Vida igual ou menor que sua Resistência; 1PV para R1, 2PVs para R2, 3PVs para R3, até o máximo de 5PVs para R5). Usar um Ataque Final consome de uma só vez 5PM do líder, e 1PM de cada integrante adicional que participe da formação.

- **Disciplina Marcial:** você é capaz de continuar lutando, mesmo muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode gastar um Movimento para transformar todos os seus PM restantes em PVs. Quando o combate termina seus PVs voltam a zero e você deve realizar seu teste de morte normalmente.
- **Invocar Mecha:** você possui um mecha aliado (veículo ou robô) que pode ser invocado nos instantes finais da batalha (ou quando o mestre achar mais adequado). Você faz um gesto e grita o nome do robô gigante ou veículo (embora usemos aqui o termo "mecha" geralmente para designar robôs). Construa seu mecha com as regras normais de um Aliado (ele terá pontuação um "nível" inferior a sua). O mecha demora uma quantidade de rodadas para chegar ao campo de batalha igual a 5 menos a H do integrante do Super Sentai que seja o "responsável" pelo mecha – geralmente seu piloto (então, se Red Cannon tem H4, seu mecha chegará ao campo de batalha 1 rodada depois de ter sido invocado). Se o mecha for invocado por personagens com H muito alta (H6, por exemplo), ele não chegará dentro de "-1 rodada", e sim, NA MESMA rodada em que foi invocado. É necessário um movimento para entrar no mecha.
- **Múltiplas Formas:** como um Henshin Hero, você é capaz de adquirir outra forma heróica. Perceba, entretanto, que esta costuma ser uma capacidade mais comum entre os líderes dos grupos, embora o mestre tenha a palavra final. Este poder custa 1pt se adquirido no ato da construção do herói. Se for comprado posteriormente, custará 10 pontos de experiência. A nova forma geralmente lembra a original, com mais detalhes (digamos, um peitoral, ombreiras e botas compondo uma espécie de armadura tecnológica). Sua nova forma é construída com a mesma pontuação do personagem original.
- **Robô de Apoio:** o Super Sentai tem um ou mais mechas humanóides de escala Ningen, que o auxiliam formando um time de aliados. No caso de um super esquadrão, os robôs de apoio costumam ficar na base, fornecendo informações para a equipe em campo (como o robô Mag, de Flashman). Cada robô custa 1pt, e você pode ter quantos quiser. Cada robô de apoio é um NPC (non-player character, personagem não-jogador) controlado pelo mestre (ou por você, se o mestre for bonzinho), e construído com pontuação um "nível" abaixo da sua. Todos os robôs são dotados de I.A. (Inteligência Artificial) e seguirão suas ordens, exceto quando elas se confrontarem com a programação de auto-preservação dos construtos.

COMBATE

CHANCE DE NOCAUTE

Esta regra surgiu originalmente no livro "UFO Team", um suplemento para a antiga edição de 3D&T. Aqui, essa regra é atualizada para a nova edição Alpha do jogo. O uso dela é inteiramente opcional, mas uma vez aplicada a um personagem, o mestre deve fazer o mesmo com todos os outros.

Em vez de matar um inimigo (zerando seus PVs), você pode optar por nocauteá-lo (ao mais condizente com o modo de agir de quase todos os super-heróis). Esta opção pode ser empregada apenas para dano do tipo "Esmagamento" (socos, chutes, pancadas etc...).

Antes de fazer um ataque, você deve declarar que está atacando para nocautear. Agora role sua Força de Ataque. O alvo joga sua Força de Defesa normalmente. Se ele tiver um resultado maior, seu ataque não foi satisfatório.

Mas, caso sua FA seja maior, verifique de quanto foi essa margem (ex: sua FA foi 15 e a FD do alvo, 9; sua margem de sucesso é 6); a vítima deve fazer um teste de Resistência. Se passar, o alvo ainda assim cai nocauteado por um turno. Se falhar, cai nocauteado por um número de turnos igual à margem de sucesso do atacante (seis turnos, em nosso exemplo anterior).

Um alvo nocauteado está na condição Indefeso, sua única FD será pela Armadura (sem somar H nem 1D). Passado o período de nocaute, o alvo acorda.

DESARME

Personagens que lutam defensivamente podem desarmar adversários. A forma como isso acontece é apresentada na regra a seguir. Ela foi ligeiramente modificada em relação à regra de Dano Personalizado oficial de 3D&T Alpha (quando desprovido de sua melhor arma, você fica com –1 em sua F ou PdF); esse redutor foi propositalmente ampliado nestas regras para aumentar a *maior condição desfavorável* dos personagens desarmados.

Uma manobra Desarme exige que os lutadores estejam em distância de combate corpo a corpo.

- O atacante rola H+1D. O defensor, também. Se o defensor obtiver um resultado maior, nada acontece. Mas se o atacante obtiver um resultado igual ou maior à rolagem do adversário, o atacante conseguiu agarrar a *arma* desse adversário.
- Agora ambos rolam F+1D. Se a rolagem do defensor for maior, ele conseguiu recuperar a arma. Se a rolagem do atacante for maior, o atacante desarmou o oponente.
- Um oponente terá -2 em sua F (se foi desarmado de uma arma de corpo a corpo, como uma espada) ou PdF (se foi desarmado de uma arma de distância, como uma pistola).

O redutor permanece enquanto o personagem não recuperar sua arma ou arranjar outra de mesmo tipo. Se ele arrumar uma *arma* a qual *não esteja familiarizado* (ainda que o *tipo de dano* seja o *mesmo*) seu redutor passará de –2 para –1.

Ex: Kevin personaliza o dano de seu personagem da seguinte forma: ele possui dano por Força 1 (contusão/socos) e Poder de Fogo 2 (perfuração/pistola). Se for desarmado da pistola, seu PdF passará para 0. Se ele conseguir posteriormente um arco e flecha (que causa dano por perfuração mas NÃO É a mesma coisa que uma pistola), o PdF de Kevin passa para 1. Mais tarde, se conseguir novamente uma pistola (comprando uma nova arma ou recuperando a antiga), seu PdF retorna para 2.

Se o desarme reduzir o PdF para zero ou qualquer número abaixo disso (-1, -2...) o personagem desarmado fica impossibilitado de realizar ataques à distância enquanto não conseguir uma nova arma.

Se o desarme afetar a F do personagem, diminuindo-a para zero ou qualquer valor menor, ainda assim ele pode fazer ataques corpo a corpo. O mesmo redutor de –2 incide sobre o personagem desarmado.

Ex: Max possui F 1 (corte/espada). Ao ser desarmado por Kevin, o adversário jogará como Força de Ataque sua H (3, no caso) +[F (igual a 1) – 2 (redutor do desarme)] + 1D.

MOVIMENTAÇÃO

Recapitulando as formas de movimentação descritas no Manual 3D&T Alpha:

Velocidade Normal. Usada para situações de "viagem". O personagem se desloca a Hx10km/h ou Rx10km/h, o que for menor. Um personagem pode viajar até 6h nessa velocidade sem se cansar. Personagens com H0 ou R0 viajam a 5km/h.

Velocidade Máxima. Podemos chamá-la de velocidade “de combate”. O personagem se desloca a Hx10m por turno. Bônus concedidos por Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade. Personagens com H0 se movem a 5m por turno.

Nadando. Metade da Velocidade Normal (ou Máxima). H+1 se o personagem tiver as perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam em Velocidade Normal (ou Máxima).

Escalando. ¼ da Velocidade Normal. H+1 com as perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Em um turno você pode se mover a sua Velocidade Máxima e também executar uma Ação (um ataque, por exemplo). Você pode se mover e atacar ou atacar e se mover, a escolha é sua.

Você pode se mover duas vezes na sua rodada, abdicando de sua ação, mas não pode fazer o contrário (ficar sem se mover e atacar duas vezes).

A vantagem Aceleração permite um Movimento (mas não uma Ação) extra por turno. Então você pode se mover duas vezes por rodada e agir, ou mover-se três vezes sua Velocidade Máxima.

Movimentação Especial

Um Movimento Especial nada mais é que uma forma de movimento não-relacionada na lista anterior. É mais comum entre superpersonagens (costumeiros em 3D&T).

Os Movimentos Especiais são explicados a seguir.

Balançando. Um personagem se movimenta pela cidade balançando-se através de cabos lançados por um disparador de arpéu, teias, cordas ou o que for.

O alcance máximo desse cabo (ou teia) é 25m. Acertar um alvo imóvel e grande (como um prédio) para fixar a ponta da corda (cabo, teia...) requer um teste de H+3 e conta como uma Ação.

O mestre pode decretar sucesso automático dependendo da situação. Para disparar a corda (cabo, teia...) contra um alvo em movimento, o teste varia de H+1 a H-1 (dependendo da velocidade do alvo). O deslocamento de um personagem se balançando por turno é igual a sua Velocidade Máxima.

Rastejando. Um personagem se deita no chão e se arrasta usando cotovelos e pernas. Ele pode se aproximar furtivamente, se estiver nas condições adequadas (ex: rodeado por arbustos no meio da mata) e recebe +1 no teste de Sobrevivência ou Furtividade para surpreender um alvo. Seu deslocamento será 1/3 da Velocidade Máxima (arredonde para baixo quando necessário).

Terreno Alagado. O personagem está mergulhado parcialmente na lama ou qualquer outra superfície líquida. Nesta condição, seu movimento será reduzido a ¼ do normal (arredonde para baixo quando necessário). Se o personagem for Anfíbio, sua movimentação é normal.

NOVAS VANTAGENS

A seguir, novas vantagens que o mestre pode incorporar na campanha.

Adaptação Planetária (variável)

Sua fisiologia foi alterada pela vida em um planeta com um clima distinto ou condições ambientais adversas. O personagem é naturalmente adaptado para interagir (respirar, correr, nadar, resistir...) com um tipo de mundo (veja abaixo) diferente de seu mundo de origem (por exemplo, o planeta Terra).

Entre os tipos de planetas que o personagem é adaptado, estão:

Mundo Estéril: desertos áridos, tempestades de areia e quase nenhuma água.

Mundo Frio: continentes gelados, planícies cobertas de neve e temperaturas muito abaixo de zero.

Mundo Escuro: o personagem possui a visão adaptada a planetas como este, onde o sol nunca aparece.

Mundo de Alta Gravidade: tudo é muito mais pesado em mundos de gravidade elevada, mas o personagem não sofre com isso.

Mundo Quente: sol escaldante, calor extremo e vulcões sempre ativos.

Mundo de Baixa Gravidade: ao contrário dos mundos de alta gravidade, em um mundo de baixa gravidade tudo é mais leve.

Mundo Aquático: não há planícies de solo visíveis. O mundo é um grande oceano e o personagem consegue viver nele (como se tivesse a vantagem Anfíbio).

Cada tipo de planeta ao qual você é adaptado custa 1 ponto de personagem.

Aderência (1pt)

A capacidade de se “grudar” nas paredes ou no teto, e percorre-las naturalmente. Você pode se deslocar pelas paredes ou pelo teto com Movimento igual a metade de sua Velocidade Máxima.

Usar Aderência não consome Pontos de Magia.

Aumento de Tamanho (1 ou 2pts)

O personagem de estatura humana normal (escala Ningen) pode se tornar um gigante de altura igual a 15m + 2d6m (escala Sugoi) ao custo de 1pt. Suas características (F, A, PdF) não mudam, mas ele passará a provocar dano na nova escala. Essa mudança dura um combate (ou mais, a critério do mestre).

Se o jogador gastar 2pts ao invés de 1, o personagem passará da escala Ningen para a Kiodai (ao invés da Sugoi), adquirindo altura igual a 30m + 6d6m.

Tornar-se um gigante pode ter suas vantagens para combates entre lutadores de mesma escala, mas quando se trata de atacar alvos menores, a situação não é bem assim. Todos os ataques de um personagem gigante terão redutor de –2 na FA contra adversários maiores (sim, eles poderão existir) e FA –3 para adversários menores.

Esses redutores somem se o personagem estiver atacando alguém de igual tamanho.

Se ele estiver atacando construções (prédios, instalações militares etc) o mestre deverá atribuir valores fixos de FD e PVs para as paredes de cada estrutura. A seguir, algumas sugestões (adapte-as conforme sua necessidade):

Base Militar. FD4 (Kiodai), FA 3d (baterias anti-aéreas escala Sugoi), 90PVs.

Casa Padrão. FD1 (Ningen), 15PVs.

Galpão Metálico. FD2 (Ningen), 25PVs.

Prédio Pequeno (até 6 andares). FD2 (Sugoi), 30PVs.

Prédio Grande (mais de 6 andares). FD3 (Sugoi), 60PVs.

Consciência Cósmica (2pts)

Você percebe seres e objetos no cosmo. Consegue sentir se uma civilização há milhares de parsecs está sendo alvo de um devorador de mundos, ou se a matéria negra que compõe o universo corre risco de entrar em colapso, ou ainda se um asteróide está em rota de colisão com a Terra, entre outras aplicações de proporções galácticas...!

Controle de Densidade (2pts)

O personagem pode controlar sua densidade, ficando tão leve que é capaz de voar como se tivesse H1 (ele voará mais rápido se já tiver o poder Vôo – duplique sua velocidade).

Também é capaz de atravessar paredes como se fosse um fantasma (gastando 1PM por rodada) ou atacar corpo a corpo com FA = H+F+2d (gastando 3PM) tocando com baixa densidade um alvo e solidificando-se parcialmente (devido à dor incrível, o alvo deverá fazer um teste de Chance de Nocaute –1 para continuar em pé).

O personagem também pode aumentar sua densidade, tornando sua estrutura molecular extremamente rígida. Ele pode ficar com FD = H+A+2d por uma rodada (ao custo de 3PM).

Controle do Clima (2pts)

O personagem domina os elementos do clima. Pode gerar nuvens de chuva, nevascas ou abrir o céu fechado para permitir que o sol seja visível. Usar a vantagem desta forma não consome PM.

Você também pode gerar tornados e relâmpagos com FA igual a H+PdF+1D+4. O dano será elétrico (relâmpagos) ou contusivo (tornados). Usar a vantagem desta forma consome 2PM por ataque.

Corpo de Areia (4pts)

Você é capaz de transformar qualquer parte de seu corpo em areia. Pode ainda mudar seu tamanho e forma (embora sua escala de poder não mude), devido à extrema maleabilidade da areia, que lhe permite passar por quase todo tipo de espaço apertado (frestas, buracos na parede, fissuras no teto ou no chão...).

Além da maleabilidade, se quiser, você pode gastar um turno inteiro gerando uma tempestade de areia a partir de seu próprio corpo. A areia envolverá e açoitará violentamente uma vítima com FA (H+F+1D+5). Atacar desta forma consome 4PM.

Graças ao corpo de areia, todos os ataques feitos contra você têm 50% de chance de não surtir efeito (após o oponente fazer um ataque bem sucedido, ele joga 1D; 1-3, o ataque atingiu; 4-6, não causou dano). Essa capacidade reflete a dificuldade de acerta-lo, já que projéteis, lâminas ou mesmo socos e chutes podem simplesmente atravessar seu corpo de areia.

Por fim, você pode voar dissociando suas partículas, que seguirão um fluxo ordenado ao sabor do vento. Nesse estado você não pode ser ferido, e voa com deslocamento igual à metade de sua Velocidade Normal ou Máxima (o que for mais adequado à cena).

Corpo de Chamas (1pt)

Você consegue revestir seu corpo de chamas. Dessa forma, ganha +1 em sua FA para atacar (geralmente à distância, baseado em PdF). O dano passa a ser do tipo Fogo (bolas de fogo). Enquanto estiver com seu corpo em chamas, 1 PM ficará "travado" nesta vantagem (você recupera o ponto de magia quando desativar o corpo de chamas).

Você também se torna invulnerável a dano por fogo proveniente de fontes naturais, mas não fogo mágico (que ainda lhe atinge normalmente).

Ataques com água (ou gelo) diminuem sua Armadura à metade (arredondada para baixo) no cálculo de sua FD.

Corpo de Gelo (1pt)

Você consegue revestir seu corpo de gelo. Ganha +1 em sua FA para atacar (geralmente à distância, baseado em PdF). O dano passa a ser do tipo Gelo (raio congelante). Enquanto estiver com seu corpo em gelo, 1 PM ficará "travado" nesta vantagem (você recupera o ponto de magia quando desativar o corpo de gelo).

Você também se torna invulnerável a dano por frio/gelo proveniente de fontes naturais.

Ataques com fogo diminuem sua Armadura à metade (arredondada para baixo) no cálculo de sua FD.

Magia de Probabilidade (variável)

A Probabilidade é mais uma escola de magia que vem somar-se àquelas descritas na página 34 do Manual 3D&T Alpha. Como pode obviamente parecer, ela é escolhida por Místicos que desejam uma alternativa às três escolas já conhecidas (Branca, Negra e Elemental).

A Magia de Probabilidade é influenciada pelas forças do caos que regem o universo. O fenômeno demoraria livros e livros para (tentar) ser explicado, mas pode ser resumido num conceito simples: a Magia de Probabilidade *reverte situações*, de pouco ou nenhum sucesso, em êxito para seu conjurador.

Imagine que você foge de assaltantes armados por um beco, e decide atravessar uma parede de tijolos (SEM superforça). Qual a probabilidade dos tijolos terem suas junções enfraquecidas, permitindo que você as quebre como faria com um pote de barro? Nenhuma.

Mas você mudou de idéia e decidiu encarar os assaltantes. Frente a frente, eles miram em sua cabeça. Qual a probabilidade d as armas falharem ao mesmo tempo? E qual a probabilidade de, numa segunda tentativa, os disparos saírem pela culatra, atingindo os criminosos? Percebeu o que queremos dizer com *alterar* os rumos do *destino* em seu favor?

Ao contrário das Magias Branca, Negra e Elemental, a Magia da Probabilidade não apresenta uma lista de mágicas, truques ou rituais que possam ser memorizados. O personagem deve descrever ao mestre um efeito (e apenas um por rodada) que deseja realizar, dentro do escopo de alteração de probabilidade, e gastar uma quantidade de PM referente ao nível de alteração da probabilidade que deseja realizar.

Nível de Alteração da Probabilidade	Custo em PM
Mínima	1
Média	2
Grande	3
Enorme	4

Ex: um Místico deseja provocar uma grande alteração na probabilidade. Ele gasta 3PM.

Mas o que seria, na prática, *afetar a probabilidade*? Interpretemos os efeitos tomando como base nosso exemplo do personagem perseguido por assaltantes armados:

- **Alteração de Probabilidade Mínima:** consistiria em simplesmente fazer com que as armas deixassem de funcionar;
- **Alteração de Probabilidade Média:** as armas falhariam uma segunda vez ou cairiam das mãos dos bandidos;
- **Alteração de Probabilidade Grande:** os tiros sairiam pela culatra;
- **Alteração de Probabilidade Enorme:** os tiros não só sairiam pela culatra como atingiriam fatalmente os criminosos (que sofreriam sua própria FA).

Custo: cada tipo de efeito (Mínimo, Médio etc) gera um custo em PM que deverá ser pago pelo jogador. Esse custo é descrito na tabela.

Dano: para efeitos que porventura provoquem dano (como a bala que saiu pela culatra da arma do assaltante), há duas opções:

- **Alvo atingido por seu próprio ataque** *(como os bandidos atingidos pelos disparos que saíram pela culatra)*: alvos de um ataque assim sofrem sua própria FA; eles jogam FD normalmente, mas ainda podem se ferir com os próprios ataques;
- **Alvo atingido por um ataque provocado pela probabilidade** *(o bandido vinha correndo em direção a você, tropeça e cai de cabeça em uma pilha de tijolos e metal retorcido)*: o conjurador realiza um contra-ataque imediato. Como uma reação, ele joga sua FA que será H+1d+x, onde "x" é a quantidade de PM gastos para provocar a alteração de probabilidade (se você gastou 4PM para gerar uma alteração Enorme, somará 4 nessa FA).

O uso da Magia de Probabilidade exige criatividade e esforço de improviso maior por parte do mestre e dos jogadores, já que não uma lista pré-definida de efeitos. Use o bom-senso para atribuir custos em PM às mudanças de probabilidade sugeridas pelos jogadores (cortar o fluxo de combustível da turbina de um avião não seria um efeito tão grande, mas transformar as asas dele em asas gigantes iguais as dos pássaros, sim).

Quartel-General

(Opt ou variável)

O que seriam das superequipes (e até mesmo dos heróis-solo) sem uma base (geralmente secreta) onde pudessem descansar, pesquisar e aprimorar seus veículos ou equipamentos? Para isso existe a vantagem Quartel-General.

Se você adquiriu a vantagem Patrono (Manual 3D&T Alpha, p.36), automaticamente adquire um QG (seria como adquiri-lo com custo de 0pt). Ele não é seu nem de seu grupo, e a forma com que essa base se parece pode ser imaginada pelos jogadores em parceria com o mestre.

Caso contrário, se o personagem (ou grupo) deseja um QG próprio, ele poderá gastar de 1 a 3 pontos de personagem para adquiri-lo. O custo desta vantagem pode ser dividido entre os integrantes do grupo, de qualquer forma. Ele varia de acordo com o tipo de base escolhida:

1 ponto. Uma base subterrânea (como uma caverna) ou um armazém, com acesso a computadores básicos (conectados a internet), área de treinamento (onde os heróis podem treinar suas técnicas de combate através de lutas simuladas, arbitradas pelo mestre) e um tipo de entrada/saída para um veículo específico (por exemplo, uma estrada para um veículo terrestre ou um rio para veículo aquático).

2 pontos. Uma mansão ou cobertura (simples, duplex ou triplex) de um prédio, com computadores (H+1 nos testes de Criptografia, Computação e outros, a critério do mestre), área de treinamento (onde os heróis já podem contar com robôs de luta simulada em geral), alojamentos para até 4 pessoas e um hangar personalizado para um veículo especial (jato ou lancha). Este QG também tem acesso por terra (de modo a permitir a entrada/saída de carros ou motos do grupo).

3 pontos. Um satélite em órbita geo-estacionária, uma base no fundo do mar ou na lua, com computadores (H+1 nos testes), área de treinamento com robôs de luta, alojamento para até oito personagens e três saídas (geralmente veículos especiais ou personagens capazes de vôos além da estratosfera).

+1 ponto. Por um ponto extra, você pode incorporar um benefício adicional. Benefícios adicionais incluem:

- Uma rota alternativa de fuga (caso a base seja invadida);
- Um acesso extra (digamos que o local possua entrada/saída tanto pelo rio quanto pelo ar – uma abertura por onde o jato do super-grupo poderia sair);
- Computadores mais avançados (que transformam um teste de Computação ou Criptografia Difícil em Normal, um Normal em Fácil e um teste Fácil em sucesso automático);
- Alojamentos (1 ponto compra instalações extras para 4 pessoas);

- Postos de batalha (FA à distância = H+3+1d; 1pt por cada posto);
- Sala do Perigo (ambiente de realidade virtual avançada para treino em condições diversas): concede +1 às jogadas de ataque para heróis treinados que passem pelas mesmas situações em missão. Em combate, o bônus concedido pelo treinamento prévio na sala do perigo dura uma quantidade de turnos igual a H do personagem; personagens com H diferentes calculam a duração do bônus separadamente. Esse bônus só pode ser usado pelo personagem uma vez por dia.

Todos os quartéis-generais apresentados aqui possuem fontes próprias de geração de energia (não há custo definido para isso, mas o mestre pode cobrar do grupo uma explicação plausível). Essa fonte deve ser de acordo com a natureza do QG.

Talvez uma caverna aproveite a correnteza de um rio subterrâneo para instalar ali um gerador de eletricidade, que irá abastecer a instalação. A mansão ou a cobertura é obviamente guarnecida pela central de distribuição elétrica da cidade (mas, ainda assim, a estrutura pode ter seu gerador próprio, que funcionará por mais uma hora em caso de emergência). O satélite ou a base lunar pode ter reatores nucleares que também alimentam turbinas e outros equipamentos.

Caso o mestre deseje estipular a resistência destas bases a danos maiores (digamos que a base corra o risco de ser atingida por um míssil), atribua que elas possuem a característica Armadura em escala Ningen (armazém, mansão, cobertura), Sugoi (caverna) ou Kiodai (satélite, base lunar). Estas são apenas sugestões que o mestre pode adaptar ao contexto de sua campanha. Nesse caso, ele deverá atribuir valores de Armadura à base.

Uma dica: se a estrutura do QG deve ser forte o bastante para suportar o dano máximo provocado pelo super mais forte da campanha, verifique quanto é esse dano máximo e atribua que a Armadura do QG é o dobro disso.

Sentido de Alerta (1pt)

O personagem nunca será pego de surpresa em combate, e sempre terá a Iniciativa (se mais de um personagem no jogo tiver esta vantagem, começa primeiro aquele com a Habilidade mais alta; se o empate persistir, jogue um dado – o maior resultado começa). O personagem tem um "sentido de perigo" ligado 24h, que o alerta de qualquer ameaça potencial dirigida contra ele.

O personagem saberá a direção de onde vem o perigo, e apenas isso (o sentido de alerta não é propriamente um radar capaz de mapear as ameaças que o cercam em 360º). Então, se o herói estiver caminhando na rua despreocupadamente e um piano despencar do andar de cima, o personagem sentirá que o perigo vem "de cima", e deverá saltar para o lado se não quiser ser atingido.

Sentido de Proximidade (2pts)

Esta vantagem funciona de maneira semelhante a Sentidos Especiais (Radar), mas diferente daquele (que, por definição, mapeia os arredores em 360º), um Sentido de Proximidade confere a você a capacidade de perceber a aproximação das coisas como um sonar de morcego. Sua audição é tão sensível que capta o choque de ondas vibratórias do ar contra objetos sólidos.

Essas ondas, impossíveis de serem detectadas pela audição convencional, são enviadas para o cérebro por seu sistema auditivo, através de impulsos elétricos. Assim, uma "imagem mental" do sonar é desenhada em sua mente, indicando-lhe as localizações das coisas (objetos, pessoas etc).

Personagens cegos que tenham esta vantagem não estão mais sujeitos aos redutores de cegueira (-1 para ataques corporais e –3 para ataques à distância e esquivas), lutando normalmente.

Um personagem Cego que adquira Sentido de Proximidade terá essa desvantagem retirada de sua lista de desvantagens, e poderá usar os 2 pontos que ganhou por ela aumentando outras características; ou esses pontos serão simplesmente perdidos; ou "trocados" pelo Sentido de Proximidade (que tem o mesmo custo). O importante é que o personagem mantenha correto seu cálculo de pontos. O mestre tem a palavra final.

Suporte Vital (4pts)

Você sobrevive a condições extremas. Uma condição extrema é qualquer condição que de outro modo é fatal para um ser humano. Você se torna, desta forma, imune a variações colossais de temperatura, doenças, radiação e vácuo, por exemplo.

Um personagem com Vôo e Suporte Vital pode deixar o planeta Terra e voar pelo espaço sem equipamento de proteção no corpo.

Surf Somático (1pt)

Você consegue "cavalgar" uma determinada forma de energia ou poder. Poderia, por exemplo, gerar uma rampa de gelo para deslizar sobre ela. Ou um bolsão de ar, ou um colchão de eletricidade.

Esta vantagem funciona como a vantagem Vôo (Manual 3D&T Alpha, pg. 39), porém sua velocidade é menor em níveis mais altos: 10m/s para cada ponto de Habilidade (então, se tiver H4, seu surf somático alcançará no máximo 40m/s).

Tamanho Subatômico (2pt)

Você pode encolher até ficar do tamanho de uma formiga, ou menor ainda. Ataques feitos contra você nesse tamanho podem ter um redutor de –3 na Habilidade, ou o mestre pode decretar que a H não pode ser usada na FA contra você, ou ainda, pode simplesmente definir que ataques contra um alvo tão pequeno são impossíveis.

Diminuto, você conserva todas as suas características como se estivesse em tamanho Ningen (então, mesmo do tamanho de uma formiga, sua F ainda é a de um homem normal; seus PVs, também). Isso vale para o caso de você receber ataques de escala Ningen. Para as outras escalas, você sofre dano normalmente (x10 para Sugoi, x100 para Kiodai etc).

Teia (1pt)

Ao invés de usar um equipamento para se balançar pela cidade (disparando um cabo com arpéu, por exemplo), o personagem consegue gerar, a partir de seu organismo, o fluído necessário para a criação de uma teia hiper-resistente usada para se locomover.

Se o seu personagem for capaz de imobilizar com essa teia, deverá possuir o superpoder Paralisia.

Transformação (1pt)

Um personagem normalmente gasta uma Ação para trocar de roupa (vestindo seu uniforme, armadura etc), em uma rodada, e após se transformar, pode realizar apenas um Movimento (possivelmente para chegar ao local onde é necessário).

Mas se ele tiver a vantagem Transformação, a mudança acontece tão rapidamente que é como se fosse instantânea. O personagem pode vestir seu traje heróico como uma ação "livre", que não toma tempo, e ainda realizar a Ação e o Movimento a que tem direito em sua vez.

Veículo Infernal (1pt)

Esta vantagem é uma versão de "Aliado", que aparece no Manual 3D&T Alpha – mas aqui, voltada exclusivamente para a criação e controle de veículos místicos, que usam fogo infernal (como a moto de um certo motoqueiro fantasma...).

Por 1 ponto, você tem um veículo um nível menor que o seu. Então, se seu personagem tem 12 pontos, seu veículo terá 10 pontos. Se quiser turbinar seu veículo, sairá mais caro: 1 ponto para cada ponto adicional (neste exemplo, um veículo de 11 pontos custaria 2 pontos de personagem, outro de 12 pontos sairia por 3 pontos e assim por diante).

Um Veículo Infernal sofre forte influência das forças do caos. Sempre que seu personagem usa-lo, o mestre joga 1d6: se sair "6", o veículo adquire vida própria por uma rodada e segue para onde parecer mais arriscado (geralmente buscando um combate, aproximando-se da zona de luta pela rota mais curta e suicida etc).

Se você estiver usando seu Veículo Infernal em um combate, a cada turno você usará a regra de "Dado Selvagem" (Manual 3D&T Alpha, página 80).

NOVAS DESVANTAGENS

A seguir, novas desvantagens que o mestre pode incorporar na campanha.

Alcance Limitado (-1pt)

Esta desvantagem é aplicada somente a ataques à distância (usando PdF).

O alcance normal de um ataque com PdF é igual ao valor dessa característica x 10 (20m para PdF2, por exemplo). Com esta desvantagem, o alcance do ataque à distância é reduzido à metade (10m para PdF2, por exemplo). Arredonde para baixo quando preciso.

Fetiche (-1pt)

Esta desvantagem é praticamente a mesma descrita no Manual 3D&T Alpha (p.42), com a diferença que não estamos falando aqui apenas da necessidade de magos possuírem totens, cetros ou anéis. O mesmo se aplica a super-seres que necessitam de amuletos, dispositivos e outros meios “artificiais” para ter acesso às suas capacidades meta-humanas. Alguns Controladores de Energia e Místicos podem adquirir esta desvantagem. Blindados capazes de terem sua armadura removida também.

Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto, você não poderá usar seus poderes até recupera-lo. Sempre que sofre dano, você deve fazer um teste de Habilidade. Uma falha indica que você deixou cair seu objeto. Recupera-lo demora um turno.

O mestre deve atribuir que alguns equipamentos só podem ser tomados quando o personagem estiver morrendo (ou inconsciente). É o caso, por exemplo, de uma armadura de combate.

Identidade Secreta (-1pt)

Se, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, parte dessa responsabilidade está em não submeter familiares e outras pessoas queridas às ameaças de criminosos insanos. É para isso que existe a desvantagem Identidade Secreta.

O personagem procurará garantir, a todo custo, que sua identidade secreta seja preservada sem comprometer a segurança de entes queridos (o que transformaria sua vida num inferno, com os bandidos perseguindo constantemente seus protegidos). Se precisar se transformar, o personagem vai correndo procurar um banheiro, cabine telefônica, quarto escuro, o interior de um carro ou o que for, para ninguém perceber a transformação.

Sua identidade secreta é segredo também para seus familiares ou quem quer que sejam seus entes queridos (pessoas que jurou proteger por toda a vida).

PODERES

O suplemento “UFO Team” (atualmente esgotado, acredito) trazia regras para superpoderes adaptando magias a um custo fixo de pontos de personagem – a “moeda de troca” para aquisição desses poderes. O suplemento era compatível com a edição mais atual do sistema 3D&T na época.

Hoje, 3D&T atualizou-se numa edição *alpha*, e as regras de poderes até agora não tinham passado pelo mesmo tratamento. Adaptar as mesmas regras seria tarefa complicada já que o sistema de magias (de onde os poderes eram adaptados) não é mais baseado em *focus* (a antiga medida que determinava o nível de capacidade das magias).

Ao invés disso, este livro apresenta uma regra alternativa de superpoderes baseada na anterior. Superpoder torna-se uma vantagem de custo variável, que define diferentes habilidades especiais. Veja a seguir.

Superpoder (variável)

Você possui um superpoder. Em termos de regras, pode usar uma magia como uma habilidade especial não mágica.

O custo de um superpoder é variável, depende do custo em PM da magia original e de suas restrições de uso. Um superpoder custa:

- **1 ponto de personagem por magia escolhida:** qualquer magia selecionada para gerar um superpoder custa 1 ponto de personagem;
- **1 ponto de personagem para até 5PM que a magia original exige:** você gasta 1 ponto de personagem para até 5PM que uma magia exige para ser usada; então para comprar um Superpoder de Lágrimas (baseado na magia “Lágrimas de Hyninn”) você gastaria 2 pontos de personagem: 1 ponto pela magia escolhida +1 pelo custo em PM da magia original (3PM no caso);

Desta forma, uma *magia* de Coma (Manual 3D&T Alpha, página 87) que custe 20 PMs para ser usada poderia ser comprada como um *Superpoder de Coma* por 5 pontos de personagem (1+4).

Magias de custos variáveis

Algumas magias do Manual 3D&T Alpha têm seu custo em PM *variável*. É o caso da magia Pânico, que afeta *uma* criatura *para cada* 2PM gastos (quanto mais PM você gastar, mais criaturas irá afetar).

Em casos assim você precisa definir antecipadamente *quantos alvos/criaturas/dados de dano* seu poder afeta, *multiplicar* esse número de alvos afetados pelo custo individual de pontos de magia (os PM necessários para afetar esses alvos se você estivesse usando a magia original) e *dividir* esse total de PM por 5. O resultado (arredondado para CIMA) é a quantidade de pontos de personagem extras que devem ser somados ao custo do poder.

Então, se quiser comprar um *Superpoder de Pânico* que afete *5 alvos*, o gasto em PM, que seria feito com a magia original para afetar esses alvos seria de (5x2) 10 pontos de magia. Em outras palavras, por 10PM nossa *magia* Pânico afetaria cinco alvos. Mas não estamos lidando com magia, e sim, calculando o custo de um superpoder baseado nela.

Dividimos o custo de 10PM por 5 e chegamos ao resultado 2. Nosso Superpoder de Pânico custará 3 pontos de personagem (1 ponto pela magia escolhida +2 pontos para o poder ser capaz de afetar até 5 alvos).

Outro exemplo: a *magia* Explosão gasta 2PM para cada 1d de dano que provoca. Você decide que seu *Superpoder de Explosão* causará no máximo 7D de dano. Para a magia original causar esse dano seriam necessários (2x7) 14PM. Dividimos 14 por 5 e encontramos 2,8, ou simplesmente 3 (arredondando para cima). Para possuirmos um *Superpoder de Explosão*, gastaríamos 4 pontos de personagem (1 pela magia + 3 para o poder causar até 7D de dano).

Características dos Poderes

Superpoderes não são mágicos, logo não são afetados por dissipação ou áreas antimagia e nem podem ser ensinados ou aprendidos como um feitiço comum.

O herói não pode usar um poder cujo custo em PM exceda Hx5; então, um super com H3 não pode lançar nenhum poder que consome mais de 15PM. No exemplo do Superpoder de Explosão, se o personagem tivesse H 2, a quantidade de PM que poderia usar para lançar a magia original seria no máximo 10PM (e não 14). O custo do superpoder em pontos de personagem teria de ser calculado a partir dos 10PM, que é o limite do personagem. O poder custaria, então, 3 pontos: 1 pela magia + 2 (porque 10/5 = 2).

Custo para usar poderes

Uma vez que você tenha comprado um Superpoder, pode usa-lo normalmente seguindo a descrição da magia respectiva, no Manual 3D&T Alpha.

O custo em PM para *uso* de seu *poder* é *metade* do custo *original* da magia (no mínimo 1 PM sempre será gasto). Então, no exemplo anterior, para usar seu Superpoder de Pânico em cinco alvos, você gastaria 5PM (ao invés de 10). Se escolhesse afetar apenas dois alvos, gastaria 2PM (ao invés de 4) e assim por diante;

Outras variáveis

As demais variáveis da magia convertida em superpoder permanecem as mesmas (alcance e duração).

Demais exigências

Para cada escola extra ou vantagem complementar exigida, como Telepatia ou Clericato, o custo em pontos de personagem aumenta em 1 ponto (ignore esse custo adicional caso seu personagem possua a vantagem complementar);

Poderes ligados a magias da escola Elemental devem ter seu elemento determinado na criação do poder.

Poderes ou Vantagens?

Alguns superpoderes, a princípio, parecem desnecessariamente caros quando são gerados a partir de magias. Imagine criar um "Tocha Humana" baseando-se na magia Corpo Elemental (Manual 3D&T Alpha, página 89). O custo seria de pesados 8 pontos de personagem [1pt pela magia + 7pts pelo poder (dividimos 35PM – o maior custo da magia – por 5 e encontramos 7)].

Do contrário, se você apenas comprasse a vantagem "Vôo" (Manual 3D&T Alpha, página 39), gastaria apenas 2pts, bastando ainda personalizar seu dano de PdF como *fogo* para criar seu herói elemental.

Mas é *neste ponto* que entra nosso "divisor de águas": os *detalhes* da magia, que valorizam ainda mais a *descrição* do superpoder.

Sendo um "Tocha Humana" construído com um *superpoder*, você não precisaria respirar, seria imune a todos os venenos e doenças, não poderia ser ferido facilmente, seria capaz de queimar ao toque com +1 em sua FA por Força, voaria como se tivesse a vantagem Vôo e ainda poderia expelir rajadas de fogo pelas mãos com PdF5!!! Tudo isso consta na descrição da magia Corpo Elemental, que você acabou de adaptar para seu Tocha Humana!

Observe ainda que, baseando-se na descrição dos efeitos da magia convertida em superpoder, o mestre (em acordo com o jogador) pode até reduzir em um ponto ou dois o custo final, se o jogador abrir mão de alguma vantagem do superpoder. Talvez o jogador ache que seu Tocha Humana PRECISA respirar, caso contrário sofrerá asfixia (como Johnny Storm no segundo filme do Quarteto Fantástico, quando o Surfista Prateado o leva aos limites da estratosfera). Abrindo mão da imunidade, o custo seria reduzido em 1 ponto, já que a versatilidade do poder seria comprometida parcialmente.

Qual dos métodos está certo? Vantagens? Superpoderes? A resposta é uma só: aquele que for mais adequado à *sua* mesa de jogo. O *grupo* tem a palavra final.